Dungeons & Dragons®

Le Comptoir de l'Aventure™

Arsenal et équipement pour toutes les classes de personnage

SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Logan Bonner • Eytan Bernstein • Chris Sims

LE COMPTOIR DE L'AVENTURE™

Arsenal et équipement pour toutes les classes de personnage

SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Logan Bonner • Eytan Bernstein • Chris Sims

Introduction

Sans équipement ni objets magiques, un personnage D&D® a peu de chances de survivre et les trésors sont de toute façon des éléments cruciaux de toute aventure. Que vous soyez un joueur équipant son personnage ou un MD remplissant des coffres de babioles clinquantes, plus le nombre d'options qui s'offre à vous est élevé, mieux c'est.

Et c'est justement là qu'intervient le *Comptoir de l'Aventure*, puisqu'il développe les règles d'équipement du Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*®. Les quelque deux cents pages qui suivent proposent une multitude d'options à l'attention des PJ dont les poches sont pleines d'or ou de *résidium* et des MD en quête de récompenses alléchantes. Mais ne croyez pas que ce supplément ne renferme que des objets magiques, bien au contraire...

Pour savoir ce qui vous attend, une seule solution : entrez au *Comptoir de l'Aventure*.

Contenu

Cet ouvrage est divisé en deux chapitres (équipement et objets magiques) suivis d'appendices qui vous faciliteront son utilisation. Profitez-en pour équiper vos PJ ou PNJ, mais également pour garnir vos aventures d'objets passionnants.

✦ **Chapitre 1 : Équipement.** Ce chapitre s'attache aux objets non magiques (armures de maître, nouvelles armes, substances alchimiques, montures et véhicules) et présente les règles d'utilisation attenantes. Les véhicules dynamiseront notamment rencontres et déplacements. Un système d'alchimie vous permet quant à lui d'introduire de nouveaux éléments au jeu sans vous appuyer forcément sur les objets magiques ou le magicien du groupe.

✦ **Chapitre 2 : Objets magiques.** Ce chapitre développe considérablement le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs* et reprend un classement par type d'objet. Vous découvrirez un large éventail d'outils magiques pour chaque emplacement d'objet, sans oublier les objets merveilleux et les consommables. Même les compagnons et montures disposent maintenant d'un véritable arsenal, ce qui ne les limite plus à de simples rôles de figurants.

✦ **Appendice 1.** Cette section vous donne des idées et les outils nécessaires pour créer des objets uniques correspondant à votre campagne et votre monde. Accompagnez-les d'une histoire, découvrez comment leur octroyer des niveaux pour les inclure à vos trésors et apprenez à transférer la magie d'un objet à un autre.

✦ **Appendice 2.** Tous les objets magiques de cet ouvrage sont classés par niveau dans cette section, ce qui vous aidera à procéder au découpage de vos parts de trésor.

Table des matières

1 : ÉQUIPEMENT 4
- Armures de maître ... 6
- Armes ... 8
- Montures ... 11
- Véhicules ... 14
- Alchimie ... 20

2 : OBJETS MAGIQUES 32
- Armures ... 34
- Armes ... 56
- Baguettes ... 83
- Bâtons ... 88
- Orbes ... 94
- Sceptres ... 99
- Symboles sacrés ... 105
- Anneaux ... 113
- Bottes et jambières ... 121
- Boucliers et bracelets ... 128
- Capes et amulettes ... 138
- Casques et bandeaux ... 147
- Ceintures ... 155
- Compagnons ... 160
- Montures ... 161
- Gants et gantelets ... 162
- Objets merveilleux ... 169
- Consommables ... 185

APPENDICE 1 195
- Objets uniques ... 195
- Niveau des objets ... 197
- Enchantement d'objets ... 198

APPENDICE 2 : OBJETS MAGIQUES 199

CHAPITRE 1

ÉQUIPEMENT

POUR ÊTRE PRÉPARÉ, encore faut-il parer à toute éventualité et avoir le bon outil quelle que soit la situation. La vie d'un aventurier est tout sauf prévisible, et il arrive que l'explorateur chevronné emprunte des chemins détournés pour acquérir ou fabriquer son équipement. En flânant parmi les étals d'un marché lointain, vous dénicherez toutes sortes d'objets rares et utiles. Un entraînement de rigueur vous permettra de vous servir de cet équipement, vous donnant ainsi un avantage qui pourrait bien faire la différence entre la vie et la mort.

Dans ce chapitre, vous trouverez :

- **Armures de maître :** les techniques et la magie des quatre coins du cosmos permettent aux maîtres artisans de fabriquer des armures étranges et étonnantes à la fois. Chacun choisit son armure en fonction de ses besoins et de ses goûts. Vous protégerez vos points faibles avec les objets de cette section.

- **Armes :** dans un monde crépusculaire, les armes sont aussi variées que les raisons de se battre. Les cultures non humaines ont inventé leurs propres variantes des armes classiques. Ici, vous trouverez de nouvelles armes simples, de guerre et supérieures comparables (mais différentes) à celles du *Manuel des Joueurs*®.

- **Montures :** de nombreuses créatures peuvent être dressées pour faire office de montures et vous emmener plus vite où vous le souhaitez. Dans cette section, vous trouverez des montures autres que celles qui figurent dans le *Bestiaire Fantastique*®. Vous y trouverez également de l'équipement pour faire de votre monture un meilleur allié.

- **Véhicules :** certaines tâches et certains terrains exigent plus qu'une monture. Il est alors temps d'apprendre à conduire. Cette section fournit des exemples de véhicules et les règles attenantes à leur utilisation.

- **Alchimie :** avec une bonne formation, vous pouvez mélanger des réactifs arcaniques selon des formules mystiques pour produire des poisons abjects, des poudres étranges et des décoctions merveilleuses. Ceux pour qui l'art alchimique reste un mystère peuvent aussi acheter ces objets dans les échoppes spécialisées.

WILLIAM O' CONNOR

ARMURES DE MAÎTRE

Cette section décrit de nouvelles sortes d'armures de maître, parfois utilisées lors de la création d'armures magiques. De la même façon que les aventuriers ont affaire à des monnaies différentes à haut niveau, ils ont des chances d'acquérir des armures produites dans des matériaux nouveaux.

Une armure de maître s'accompagne toujours d'un bonus d'altération et le prix du matériau est compris dans le prix global de l'armure magique. Par exemple, une *armure de cristacier* +4 coûte 45 000 po, soit autant qu'une *cotte de mailles* +4 qui ne serait pas de maître. Un aventurier de haut niveau a donc tout intérêt à se procurer une armure de maître plutôt que de conserver l'armure qu'il employait à bas niveau.

Le bonus d'altération d'une armure magique s'ajoute toujours au bonus d'armure pour déterminer le bonus d'armure total du personnage. Par exemple, une *armure d'écailles tempétueuses* +4 confère un bonus de +13 à la CA de son porteur : +9 pour le bonus d'armure et +4 pour le bonus d'altération.

Chaque entrée de la table des armures de maître contient les informations suivantes :

Bonus d'armure : l'armure confère ce bonus à la CA.

Bonus d'altération minimum : une armure de maître doit avoir un bonus d'altération au moins égal à cette valeur.

Tests : quand vous portez cette armure, vous subissez ce malus à tous les tests de compétences basées sur la Force, la Dextérité ou la Constitution, mais vous ne le subissez pas aux tests de caractéristique (comme un test de Force pour enfoncer une porte ou un test de Dextérité pour déterminer l'initiative au début d'un combat).

VD : lorsque vous portez cette armure, vous subissez ce malus (exprimé en cases) à votre vitesse de déplacement.

Prix : le prix de l'objet en pièces d'or (po). Le coût d'une armure de maître est inclus dans le prix d'une armure magique.

Poids : le poids de l'armure (en kilos).

Spécial : certaines armures de maître proposent des propriétés supplémentaires, comme un coup de fouet en défense ou une résistance. Un bonus conféré par la propriété spéciale d'une armure de maître est un bonus d'armure.

CATÉGORIES D'ARMURES

Armures d'étoffe : les tisseurs githzerais enseignèrent aux autres peuples les méthodes de fabrication de l'étoffe gith. Il est clair que les githzerais tenaient ces techniques de leurs anciens maîtres, les flagelleurs mentaux. Les motifs pris sur les vêtements des flagelleurs capturés menèrent aux armures d'étoffe mentale et de motifs mentaux. Le tissu de toutes ces armures est serti de cristaux canalisant l'énergie mentale pour fortifier le corps. L'étoffe éfrit est similaire, mais elle emploie des réactifs rares et des fils métalliques provenant du Chaos Élémentaire.

Armures de cuir : les drows entrelacent des bandes de cuir tressées dans une fine trame qui offre un maximum de flexibilité. Les yuan-tis superposent de minces « écailles » de cuir pour produire une armure incroyablement souple, appelée armure ophidienne. Ils y associent des fils de magie de l'ombre pour donner l'armure anathème. Le cuir de faucheur ailé imite la façon dont cette créature fait ses tours de papier, créant un cuir léger, souple et solide.

Armures de peau : les nains utilisent l'énergie de la terre pour renforcer la peau rocheuse, copiant les étranges peaux de terre vivante de créatures telles que le galeb duhr ou le titan de la terre. L'armure de peau féerique subit un traitement elfique qui lui offre une résistance semblable à celle des bêtes féeriques les plus coriaces. Le tannage du cuir de traqueur astral produit la peau de traqueur. L'armure de peau-néant provient de méthodes similaires utilisées par les sanglotains pour préserver leurs répugnants trophées.

Cottes de mailles : la maille tissée est une armure délicate fabriquée selon une technique complexe perfectionnée dans les cours éladrines de Féerie, qui prend la forme de mailles resserrées n'offrant presque aucune ouverture aux attaques ennemies. La maille fine est une version éladrine plus commune de cette méthode, tandis que la maille tressée est une armure similaire de tradition elfique. Les genasi amalgament l'acier et le verre volcanique magique pour créer la solide armure de cristacier. La diantremaille est dérivée d'une technique infernale utilisée pour protéger les grands commandants à l'époque de l'empire tieffelin de Bael Turath.

FRANZ VOHWINKEL

ARMURES DE MAÎTRE

Armures d'étoffe (légères)	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Tests	VD	Prix (po)	Poids	Spécial
Armure d'étoffe gith	+0	+3	–	–	spécial	1 kg	+1 en Volonté
Armure d'étoffe mentale	+0	+4	–	–	spécial	1 kg	+2 en Volonté
Armure d'étoffe éfrit	+1	+5	–	–	spécial	1 kg	+1 en Volonté
Armure de motifs mentaux	+1	+6	–	–	spécial	1 kg	+2 en Volonté

Armures de cuir (légères)	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Tests	VD	Prix (po)	Poids	Spécial
Armure tramée drow	+2	+3	–	–	spécial	5 kg	+1 en Réflexes
Armure ophidienne	+2	+4	–	–	spécial	5 kg	+2 en Réflexes
Armure anathème	+3	+5	–	–	spécial	5 kg	+1 en Réflexes
Armure de faucheur ailé	+3	+6	–	–	spécial	5 kg	+2 en Réflexes

Armures de peau (légères)	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Tests	VD	Prix (po)	Poids	Spécial
Armure de peau rocheuse	+3	+3	-1	–	spécial	12,5 kg	+1 en Vigueur
Armure de peau féerique	+3	+4	-1	–	spécial	12,5 kg	+2 en Vigueur
Armure de peau de traqueur	+4	+5	-1	–	spécial	12,5 kg	+1 en Vigueur
Armure de peau-néant	+4	+6	-1	–	spécial	12,5 kg	+2 en Vigueur

Cottes de mailles (lourdes)	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Tests	VD	Prix (po)	Poids	Spécial
Armure de mailles fines	+7	+2	-1	-1	spécial	20 kg	–
Armure de mailles tressées	+8	+3	-1	-1	spécial	20 kg	–
Armure de cristacier	+8	+4	-1	-1	spécial	20 kg	+2 en Volonté
Armure de mailles tissées	+10	+5	-1	-1	spécial	20 kg	+1 en Volonté
Armure de diantremailles	+11	+6	-1	-1	spécial	20 kg	+2 en Volonté

Armures d'écailles (lourdes)	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Tests	VD	Prix (po)	Poids	Spécial
Armure d'écailles drakéennes	+8	+2	–	-1	spécial	22,5 kg	–
Armure d'écailles guivrées	+9	+3	–	-1	spécial	22,5 kg	–
Armure d'écailles tempétueuses	+9	+4	–	-1	spécial	22,5 kg	+2 en Vigueur
Armure d'écailles nagas	+11	+5	–	-1	spécial	22,5 kg	+1 en Vigueur
Armure d'écailles titanesques	+12	+6	–	-1	spécial	22,5 kg	+2 en Vigueur

Harnois (lourds)	Bonus d'armure	Bonus d'altération minimum	Tests	VD	Prix (po)	Poids	Spécial
Harnois de flammegivre	+8	+2	-2	-1	spécial	25 kg	Résistance 1 à tout
Harnois feuilleté	+9	+2	-2	-1	spécial	25 kg	–
Harnois gith	+10	+3	-2	-1	spécial	25 kg	–
Harnois spectral	+10	+4	-2	-1	spécial	25 kg	Résistance 2 à tout
Harnois de légionnaire	+12	+5	-2	-1	spécial	25 kg	–
Harnois de tarasque	+12	+6	-2	-1	spécial	25 kg	Résistance 5 à tout

Armures d'écailles : on retrouve sur l'armure drakéenne des rangées d'écailles petites et serrées évoquant celles qui protègent le drake enragé des attaques, tandis que l'armure guivrée emploie des écailles plus grandes selon le même motif. L'armure tempétueuse ressemble aux plaques renforcées de la gorgone des tempêtes et inclut de la magie élémentaire. D'anciennes techniques d'artisanat yuan-ti imprègnent des plaques de métal de la puissance des éléments pour obtenir l'armure naga. Les nains prirent aux titans et aux géants les méthodes originelles de fabrication de l'armure titanesque.

Harnois : le harnois de flammegivre est trempé dans des bains de froid et de feu élémentaires qui lui donnent sa dureté. Les humains ont inventé un procédé de superposition de dizaines de feuilles d'acier, ce qui donne le harnois feuilleté. Le harnois gith est renforcé à l'aide de techniques psioniques issues des flagelleurs mentaux ou de la première génération d'esclaves githyankis en fuite. Le harnois spectral est imbibé de l'énergie de la Gisombre. Le harnois de légionnaire imite les techniques de forge utilisées dans les Neufs Enfers pour équiper les diables légionnaires. Le harnois de tarasque, conçu pour reproduire la peau impénétrable de la tarasque, est constitué de centaines de nodules comprimés entre de très fines couches de métal, tous traités selon un procédé différent.

ARMES

Le *Manuel des Joueurs* couvre les armes les plus fréquemment utilisées. Cette section décrit une sélection d'armes moins courantes, qui offrent une foule de combinaisons nouvelles et d'avantages.

Les tables fournissent pour chaque arme de corps à corps et arme à distance les informations suivantes.

Arme : le nom de l'arme.

Maniement : le maniement d'une arme confère un bonus de maniement aux jets d'attaque qui est indiqué dans cette colonne, le cas échéant. Si vous n'êtes pas formé au maniement de l'arme, vous ne bénéficiez pas de ce bonus.

Dégâts : le ou les dés de dégâts de l'arme.

Portée : les armes pouvant être lancées ou accompagnées de munitions ont une portée. Le premier nombre indique la portée normale (en cases) d'une attaque et le second indique la portée longue. Le signe « – » signifie que l'arme ne peut pas être utilisée à distance.

Prix : le prix de l'arme en pièces d'or.

Poids : le poids de l'arme en kilos.

Catégorie, groupe et propriétés : les catégories, groupes et propriétés des armes sont expliqués dans le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*. De plus, deux nouvelles propriétés d'arme sont décrites ci-dessous.

Brutale : les dégâts minimaux d'une arme brutale sont plus élevés que ceux d'une arme normale. Lorsque vous jetez les dégâts de l'arme, relancez tous les dés dont le résultat est égal ou inférieur à la valeur de la propriété brutale indiquée pour l'arme. Relancez jusqu'à ce que le résultat du dé dépasse cette valeur, et comptez uniquement ce dernier résultat.

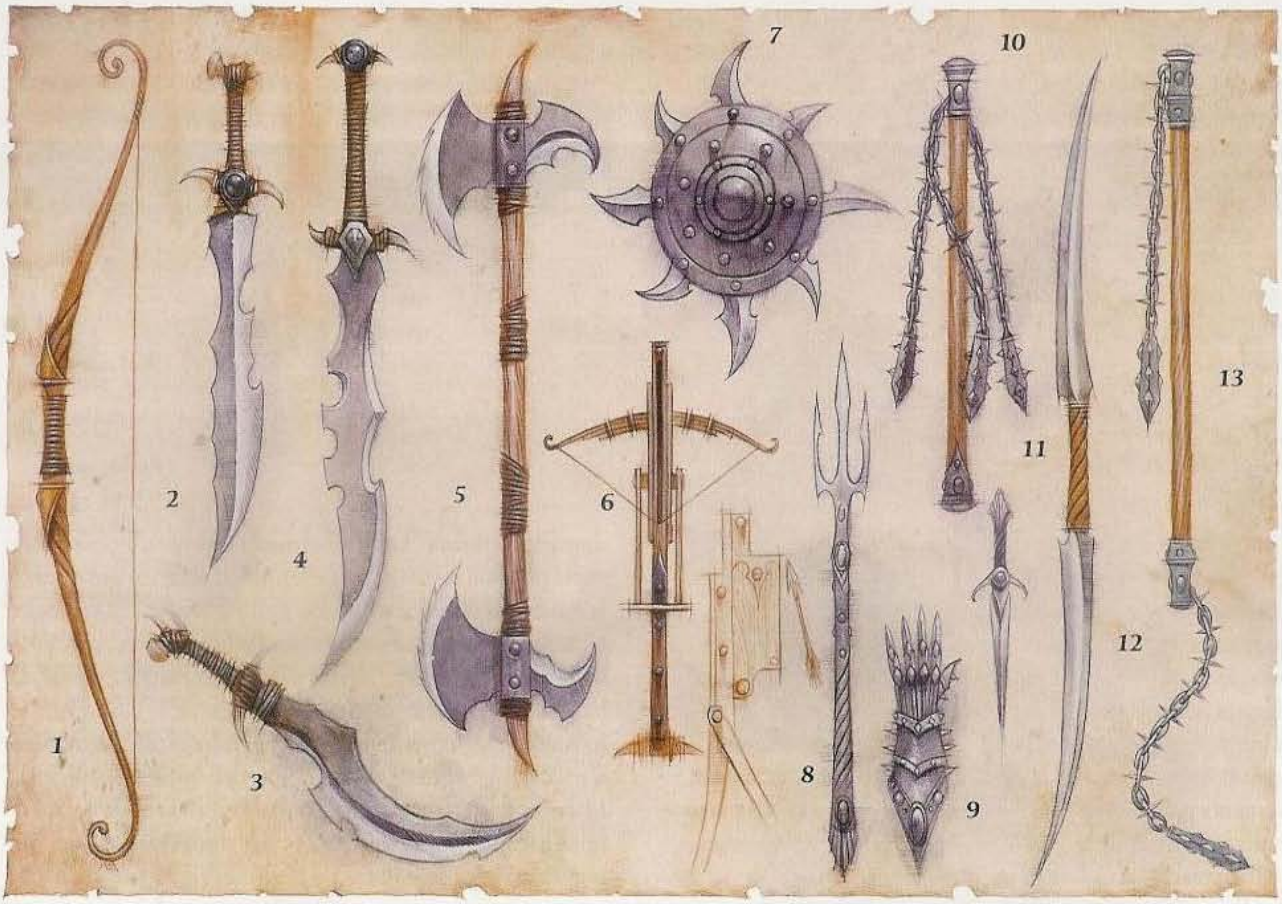
Par exemple, la hache de bourreau a la propriété brutale 2. Si un guerrier maniant cette arme touche avec *morsure du serpent d'acier* (un pouvoir [2A]), le joueur lance 2d12 pour les dégâts d'arme, relançant les 1 et les 2 jusqu'à ce que le dé tombe sur 3 ou plus.

Défensive : une arme défensive vous confère un bonus de +1 à la CA tant que vous la tenez dans une main et que vous tenez une seconde arme de corps à corps dans l'autre main. L'utilisation de plusieurs armes défensives n'augmente pas ce bonus. Pour bénéficier de ce dernier, vous n'avez pas besoin d'attaquer avec l'arme défensive, mais vous devez être formé à son maniement.

TYPES D'ARMES

Arbalète à répétition : un chargeur rectangulaire se fixe au-dessus de cette arbalète. Un levier à double action met un carreau en place au prix d'une action libre, puis tire au prix d'une action simple. Une arbalète à répétition n'a pas besoin d'être rechargée tant qu'il reste des munitions dans son chargeur, qui coûte 1 po et contient 10 carreaux. Il faut entreprendre une action simple pour retirer un chargeur vide et en fixer un nouveau.

Arbalète supérieure : en apparence, cette arbalète est semblable à une arbalète traditionnelle, mais elle dispose de clefs et de cadrans qui permettent de mieux la régler pour gagner en précision.



1. Grand arc ; 2. Épée large ; 3. Khopesh ; 4. Espadon ; 5. Hache double ; 6. Arbalète à répétition ; 7. Bouclier à pointe ; 8. Trident ; 9. Gantelet clouté ; 10. Fléau à trois têtes ; 11. Dague de parade ; 12. Épée double ; 13. Fléau double.

WAYNE ENGLAND

Armes de corps à corps (illustrées aux pages 8 et 63)

ARME SIMPLE DE CORPS À CORPS

Arme à une main

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Gantelet clouté[1]	+2	1d6	–	5 po	0,5 kg	Mains nues	Secondaire

ARMES DE GUERRE DE CORPS À CORPS

Armes à une main

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Épée large	+2	1d10	–	20 po	2,5 kg	Lames lourdes	Polyvalente
Fouet barbelé	+2	1d8	–	3 po	1 kg	Fléaux	Secondaire
Khopesh	+2	1d8	–	20 po	4 kg	Haches, lames lourdes	Brutale 1, polyvalente
Pic de guerre léger	+2	1d6	–	10 po	2 kg	Pics	Critique amélioré, secondaire
Trident	+2	1d8	3/6	10 po	2 kg	Lances	Arme de jet lourde, polyvalente

Arme à deux mains

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Pic de guerre lourd	+2	1d12	–	20 po	4 kg	Pics	Critique amélioré

ARMES SUPÉRIEURES DE CORPS À CORPS

Armes à une main

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Bouclier à pointe[2]	+2	1d6	–	10 po	3,5 kg	Lames légères	Secondaire
Dague de parade[3]	+2	1d4	–	5 po	0,5 kg	Lames légères	Défensive, secondaire
Fléau à trois têtes	+3	1d10	–	15 po	3 kg	Fléaux	Polyvalente
Hache de guerre	+2	1d12	–	30 po	5 kg	Haches	Polyvalente
Kukri[3]	+2	1d6	–	10 po	1 kg	Lames légères	Brutale 1, secondaire
Marteau d'escarpe	+2	1d10	–	20 po	3 kg	Marteaux	Brutale 2, polyvalente
Tratnyr	+2	1d8	10/20	10 po	2,5 kg	Lances	Arme de jet lourde, polyvalente

Armes à deux mains

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Espadon	+3	1d12	–	30 po	5 kg	Lames lourdes	Critique amélioré
Grande lance	+3	1d10	–	25 po	4 kg	Armes d'hast, lances	Allonge
Hache de bourreau	+2	1d12	–	30 po	7 kg	Haches	Brutale 2, critique amélioré
Mordenkrad	+2	2d6	–	30 po	6 kg	Marteaux	Brutale 1

Armes doubles

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Épée double[4]	+3	1d8/1d8	–	40 po	4,5 kg	Lames légères, lames lourdes	Défensive, secondaire
Fléau double[4]	+2	1d10/1d10	–	30 po	5,5 kg	Fléaux	Défensive, secondaire
Hache double[4]	+2	1d10/1d10	–	40 po	7,5 kg	Haches	Défensive, secondaire
Urgrosh[4]	+2	1d12/1d8	–	30 po	6 kg	Haches, lances	Défensive, secondaire

[1] Cette arme occupe également l'emplacement d'objet magique des mains (cf. description).
[2] Cette arme fait aussi office de bouclier léger (cf. description).
[3] Un voleur formé au maniement de cette arme peut considérer cette dernière comme une dague au regard de l'aptitude de classe armes du voleur.
[4] Arme double (cf. page 10).

Bouclier à pointe : au centre de ce bouclier léger est fixée une pointe acérée. Un bouclier à pointe peut être enchanté en tant que bouclier magique ou arme magique, mais pas les deux. Un bouclier à pointe enchanté en tant qu'arme magique n'occupe pas l'emplacement d'objet magique de bras du personnage. Bien qu'un personnage ne puisse pas utiliser deux boucliers en même temps, un personnage portant un bouclier à pointe enchanté en tant qu'arme peut employer des objets se mettant aux bras comme des bracelets.

Armes à distance (illustrées aux pages 8 et 63)

ARME SIMPLE À DISTANCE

Arme à deux mains

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Arbalète à répétition	+2	1d8	10/20	35 po	3 kg	Arbalètes	Rechargement (libre)*

Munitions

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Chargeur	–	–	–	1 po	0,5 kg	– –	

ARMES SUPÉRIEURES À DISTANCE

Armes à deux mains

Arme	Maniement	Dégâts	Portée	Prix	Poids	Groupe	Propriétés
Arbalète supérieure	+3	1d10	20/40	30 po	3 kg	Arbalètes	Rechargement (mineure)
Grand arc	+2	1d12	25/50	30 po	2,5 kg	Arcs	Rechargement (libre)

* Cf. description de l'arme.

Dague de parade : cette fine dague dispose d'une garde spécialement conçue pour dévier les attaques. Un voleur formé au maniement de la dague de parade considère cette dernière comme une dague au regard de l'aptitude de classe armes du voleur.

Épée double : bien équilibrée, cette arme combine la létalité de deux épées longues avec une capacité défensive accrue.

Épée large : cette arme solide à la lame épaisse n'a pas la précision d'une épée longue, mais elle compense ce défaut par une plus grande dangerosité.

Espadon : cette énorme épée à deux mains est appréciée par les guerriers et les paladins.

Fléau à trois têtes : ce fléau disproportionné possède trois têtes pour des attaques plus puissantes.

Fléau double : cette arme a une tête de fléau cloutée aux deux extrémités qui accroît l'attaque et les dégâts.

Fouet barbelé : ce fléau léger est constitué de lanières de cuir auxquelles sont fixés des bouts de métal ou d'os aiguisés.

Gantelet clouté : ces gantelets sont recouverts de pointes métalliques spécialement adaptées. Contrairement aux autres armes, le gantelet clouté occupe l'emplacement d'objet des mains quand il est enchanté.

Grand arc : cet imposant arc recourbé est aussi grand qu'un humain une fois tendu et tire des flèches avec plus de puissance qu'un arc long traditionnel.

Grande lance : cette arme à allonge ressemble à une pique, mais son fer plus large et sa hampe plus solide lui permettent de frapper avec davantage de force.

Hache de bourreau : cette hache à fer large est alourdie pour plus de tranchant.

Hache de guerre : l'équilibre supérieur de cette arme lui permet d'être tenue à une main.

Hache double : dotée d'un fer à chaque extrémité, la hache double offre des capacités offensives et défensives étendues.

Khopesh : cette arme robuste est reconnaissable à la forme de croissant de l'extrémité de sa lame.

Kukri : la lame de ce couteau lourd s'incurve vers l'extérieur pour plus de vigueur. Un voleur formé au maniement du kukri considère ce dernier comme une dague au regard de l'aptitude de classe armes du voleur.

Marteau d'escarpe : ce marteau nain a une tête particulièrement lourde qui le fait ressembler à un maillet à une main doublé d'une pointe mortelle.

Mordenkrad : d'abord utilisé par les troupes de choc naines dans leurs batailles contre les géants, ce marteau à deux mains disproportionné a une tête imposante garnie de piques.

Pic de guerre léger : cette version plus petite du pic de guerre convient comme arme secondaire.

Pic de guerre lourd : cette version imposante du pic de guerre permet de porter des coups dévastateurs.

Tratnyr : aussi appelée « lance à ailes », cette arme fut d'abord fabriquée par les drakéides qui apprécient son efficacité au corps à corps et à distance.

Trident : cette lance à trois pointes est équilibrée pour être lancée sur de courtes distances.

Urgrosh : d'origine naine, cette arme est équipée d'un fer de hache lourde à une extrémité (infligeant 1d12 dégâts) et d'une pointe de lance à l'autre bout (infligeant 1d8 dégâts).

ARMES DOUBLES

Manier une arme double revient à porter une arme dans chaque main. Pour une arme double, le premier dé indiqué dans la colonne des dégâts correspond à la tête principale (ou primaire) et le second à la tête secondaire. Vous pouvez attaquer avec l'une ou l'autre, à moins qu'un pouvoir n'exige l'usage d'une arme principale ou secondaire.

Les deux têtes d'une arme double enchantée bénéficient d'un bonus d'altération, mais les propriétés ou pouvoirs conférés par l'enchantement n'affectent que la tête principale.

À l'instar des armes à deux mains, les armes doubles ne peuvent normalement pas être maniées par les créatures de taille P à moins que l'arme ait la propriété petite.

MONTURES

Durant leur carrière, les aventuriers finiront par vouloir échanger leur bâton de marche contre une bonne monture. Les montures permettent de se déplacer rapidement d'un endroit à un autre, de traverser des régions sauvages et d'atteindre un donjon reculé ou une ville lointaine.

En règle générale, villes et cités proposent à la vente une espèce au moins de créatures pouvant servir de montures. Les lieux étranges exigent des montures bien spécifiques. Les PJ peuvent s'engager dans un désert, auquel cas le chameau ou le lézard de selle feront l'affaire. De même, s'ils vont explorer les profondeurs sous-marines d'un empire déchu, ils pourront avoir des requins ou des hippocampes comme montures. Quel que soit l'endroit où les PJ se trouvent, la plupart des montures ont une vitesse plus élevée que la leur.

De nombreuses montures sont utiles en combat. Les pages 46 et 47 du *Guide du Maître* décrivent la façon d'utiliser sa monture en combat et comment celle-ci peut employer les attaques naturelles dont elle dispose.

La table ci-dessous dresse la liste des montures du *Comptoir de l'Aventure* et du *Bestiaire Fantastique* (BF).

Prix : le coût de la monture en pièces d'or.

VD : la meilleure VD de la créature (exprimée en cases).

Par heure/par jour : la distance (en kilomètres) que la créature peut parcourir en une heure et en une journée de 10 heures de voyage.

Normale/lourde/traction : la capacité de charge normale, de charge lourde et de traction maximale de la créature. À l'instar des personnages, les montures dépassant leur charge normale subissent une réduction de leur VD.

Béhémoth tricorne — **Soldat niveau 12**
Bête naturelle (monture) de taille TG — 700 px

Initiative +12 — **Sens** Perception +7
Pv 127 ; **péril** 63
CA 28 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 26, **Volonté** 23
VD 6

(+) **Corne** (simple ; à volonté)
+17 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.

Crête protectrice (quand le béhémoth tricorne est monté par un cavalier allié de niveau 12 ou plus ; à volonté) ✦ **monture**
Le cavalier du béhémoth tricorne bénéficie d'un bonus de bouclier de +1 à la CA et en Réflexes.

Alignement non aligné — **Langues** –
For 26 (+14) — **Dex** 18 (+10) — **Sag** 13 (+7)
Con 23 (+12) — **Int** 2 (+2) — **Cha** 10 (+6)

MONTURES

Monture	Prix	VD[1]	Par heure[1]	Par jour[1]	Normale	Lourde	Traction
Araignée-sabres[BF]	13 000 po	6	4,5 km	45 km	125 kg	250 kg	625 kg
Béhémoth tricorne	21 000 po	6	4,5 km	45 km	162,5 kg	325 kg	812,5 kg
Chameau	75 po	9	6,75 km	67,5 km	118,5 kg	237,5 kg	593,5 kg
Cheval, de selle[BF]	75 po	8	6 km	60 km	118,5 kg	237,5 kg	593,5 kg
Cheval, destrier[BF]	200 po	8	6 km	60 km	131 kg	262,5 kg	656 kg
Cheval, destrier céleste[BF]	13 000 po	8	6 km	60 km	143,5 kg	287,5 kg	718,5 kg
Cheval, hippocampe	1 800 po	nage 10	7,5 km	75 km	112,5 kg	225 kg	562,5 kg
Cheval, squelettique	17 000 po	10	7,5 km	75 km	125 kg	250 kg	625 kg
Destrier noir[BF]	25 000 po	vol 10	7,5 km	75 km	143,5 kg	287,5 kg	718,5 kg
Drake enragé[BF]	2 600 po	8	6 km	60 km	118,5 kg	237,5 kg	593,5 kg
Éléphant	3 400 po	8	6 km	60 km	156 kg	312,5 kg	781 kg
Fourmi géante	1 800 po	9	6,75 km	67,5 km	118,5 kg	237,5 kg	593,5 kg
Griffon[BF]	9 000 po	vol 10	7,5 km	75 km	125 kg	250 kg	625 kg
Griffon de flammegivre[BF]	525 000 po	vol 10	7,5 km	75 km	150 kg	300 kg	750 kg
Hippogriffe[BF]	4 200 po	vol 10	7,5 km	75 km	118,5 kg	237,5 kg	593,5 kg
Hippogriffe auguste[BF]	4 200 po	vol 10	7,5 km	75 km	131 kg	262,5 kg	656 kg
Lézard géant de selle	1 800 po	9	6,75 km	67,5 km	125 kg	250 kg	625 kg
Lézard géant de somme	200 po	7	5,25 km	52,5 km	118,5 kg	237,5 kg	593,5 kg
Loup sanguinaire[BF]	1 000 po	8	6 km	60 km	118,5 kg	237,5 kg	593,5 kg
Manticore[BF]	45 000 po	vol 8	6 km	60 km	131 kg	262,5 kg	656 kg
Requin de selle	3 400 po	nage 11	8,25 km	82,5 km	95 kg	190 kg	475 kg
Requin sanguinaire	21 000 po	nage 11	8,25 km	82,5 km	105 kg	210 kg	525 kg
Rhinocéros	2 600 po	6	4,5 km	45 km	131 kg	262,5 kg	656 kg
Sanglier sanguinaire[BF]	1 800 po	8	6 km	60 km	118,5 kg	237,5 kg	593,5 kg
Vouivre[BF]	21 000 po	vol 8	6 km	60 km	150 kg	300 kg	750 kg

[BF] Le profil de ce monstre se trouve dans le *Bestiaire Fantastique*.
[1] Une monture volante ignore les multiplicateurs de distance pour terrain difficile. Les distances indiquées pour une monture aquatique supposent qu'elle voyage dans l'eau.

Chameau **Brute niveau 1**
Bête naturelle de taille G 100 px

Initiative +1 **Sens** Perception +0
Pv 38 ; **péril** 19
CA 13 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 10, **Volonté** 9
VD 9
(+) **Coup de patte** (simple ; à volonté)
+4 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts.
Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Endurance +9
For 19 (+4) **Dex** 13 (+1) **Sag** 11 (+0)
Con 18 (+4) **Int** 2 (-4) **Cha** 8 (-1)

Cheval, hippocampe **Brute niveau 5**
Bête naturelle (aquatique, monture) de taille G 200 px

Initiative +4 **Sens** Perception +2
Pv 80 ; **péril** 40
CA 17 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 17, **Volonté** 15
VD nage 10
(+) **Coup de queue** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +8 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts ; cf. aussi *aisance aquatique*.
Charge aquatique (quand l'hippocampe est monté par un cavalier allié de niveau 5 ou plus ; à volonté) ✦ **monture**
Le cavalier de l'hippocampe inflige 1d10 dégâts supplémentaires lorsqu'il attaque après une charge de l'hippocampe. Dans l'eau, le cavalier bénéficie également d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures n'ayant pas de VD à la nage.
Aisance aquatique
Quand il est dans l'eau, l'hippocampe bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures n'ayant pas de VD à la nage.
Alignement non aligné **Langues** –
For 18 (+6) **Dex** 15 (+4) **Sag** 10 (+2)
Con 20 (+7) **Int** 2 (-2) **Cha** 9 (+1)

Cheval, squelettique **Brute niveau 11**
Animé naturel (monture, mort-vivant) de taille G 600px

Initiative +9 **Sens** Perception +6
Pv 143 ; **péril** 71
CA 23 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 23, **Volonté** 20
Immunités poison ; **Résistances** nécrotique 20
VD 10
(+) **Sabot** (simple ; à volonté)
+14 contre CA ; 3d6 + 5 dégâts.
Symbiose ténébreuse (quand le cheval squelettique est monté par un cavalier allié de niveau 11 ou plus ; à volonté) ✦ **monture**
Le cavalier du cheval gagne une résistance nécrotique 20.
Alignement non aligné **Langues** –
For 20 (+10) **Dex** 18 (+9) **Sag** 13 (+6)
Con 23 (+11) **Int** 2 (+1) **Cha** 7 (+3)

Éléphant **Brute niveau 8**
Bête naturelle (monture) de taille TG 350 px

Initiative +4 **Sens** Perception +7
Pv 111 ; **péril** 55
CA 20 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 15, **Volonté** 18
VD 8
(+) **Coup de défense** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +11 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.
+ **Écrabouillement** (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Charge piétinante (quand l'éléphant est monté par un cavalier allié de niveau 8 ou plus ; à volonté) ✦ **monture**
Quand il charge, l'éléphant peut traverser l'espace d'une créature de taille M ou inférieure et effectuer une attaque d'*écrabouillement* contre celle-ci. L'éléphant doit terminer son déplacement dans un espace inoccupé. Le cavalier peut tout de même attaquer à la fin du déplacement de sa monture.
Alignement non aligné **Langues** –
For 25 (+11) **Dex** 11 (+4) **Sag** 16 (+7)
Con 21 (+9) **Int** 2 (+0) **Cha** 9 (+3)

Fourmi géante **Franc-tireur niveau 4**
Bête naturelle (monture) de taille G 175 px

Initiative +8 **Sens** Perception +8
Pv 54 ; **péril** 27
CA 18 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 17, **Volonté** 14
VD 9
(+) **Morsure** (simple ; à volonté)
+9 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Fourmillement (quand la fourmi géante est montée par un cavalier allié de niveau 4 ou plus ; à volonté) ✦ **monture**
La fourmi géante se décale de 2 cases au lieu de 1 case quand elle se décale.
Alignement non aligné **Langues** –
For 19 (+6) **Dex** 19 (+6) **Sag** 12 (+3)
Con 14 (+4) **Int** 1 (-3) **Cha** 7 (+0)

Lézard géant de selle **Brute niveau 6**
Bête naturelle (monture) de taille G 250 px

Initiative +6 **Sens** Perception +2
Pv 90 ; **péril** 45
CA 18 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 18, **Volonté** 14
VD 9 (déplacement marécageux), escalade 4
(+) **Morsure** (simple ; à volonté)
+9 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.
+ **Griffes** (simple ; à volonté)
+10 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.
Attaques combinées (quand le lézard géant de selle est monté par un cavalier allié de niveau 6 ou plus ; à volonté) ✦ **monture**
Quand le cavalier du lézard géant effectue une attaque de corps à corps contre une cible, le lézard géant peut effectuer une attaque de griffes contre la même cible.
Alignement non aligné **Langues** –
For 20 (+8) **Dex** 17 (+6) **Sag** 9 (+2)
Con 20 (+8) **Int** 2 (-1) **Cha** 7 (+1)

Lézard géant de somme **Brute niveau 4**
Bête naturelle de taille G 175 px

Initiative +4 **Sens** Perception +1
Pv 69 ; **péril** 34
CA 16 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 13
VD 7 (déplacement marécageux), escalade 2

(+) **Morsure** (simple ; à volonté)
+7 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts.

Alignement non aligné **Langues** –
For 19 (+6) **Dex** 14 (+4) **Sag** 9 (+1)
Con 19 (+6) **Int** 2 (-2) **Cha** 7 (+0)

Requin de selle **Franc-tireur niveau 8**
Bête naturelle (aquatique, monture) de taille G 350 px

Initiative +11 **Sens** Perception +4
Pv 88 ; **péril** 44
CA 22 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 22, **Volonté** 17
VD nage 11

(+) **Morsure** (simple ; à volonté)
+13 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts ; cf. aussi *aisance aquatique*.

Nageur agile (quand le requin de selle est monté par un cavalier allié de niveau 8 ou plus ; à volonté) ✦ **monture**
Le cavalier du requin de selle bénéficie d'un bonus de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité. Dans l'eau, le cavalier bénéficie également d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures n'ayant pas de VD à la nage.

Aisance aquatique
Quand il est dans l'eau, le requin de selle bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures n'ayant pas de VD à la nage.

Alignement non aligné **Langues** –
For 19 (+8) **Dex** 21 (+9) **Sag** 11 (+4)
Con 16 (+7) **Int** 2 (+0) **Cha** 7 (+2)

Requin sanguinaire **Franc-tireur niveau 14**
Bête naturelle (aquatique, monture) de taille TG 1 000 px

Initiative +16 **Sens** Perception +9
Pv 139 ; **péril** 69
CA 28 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 28, **Volonté** 23
VD nage 11

(+) **Morsure** (simple ; à volonté)
+17 contre CA ; 3d6 + 5 dégâts ; cf. aussi *aisance aquatique*.

Nageur agile (quand le requin sanguinaire est monté par un cavalier allié de niveau 14 ou plus ; à volonté) ✦ **monture**
Le cavalier du requin sanguinaire bénéficie d'un bonus de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité. Dans l'eau, le cavalier bénéficie également d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures n'ayant pas de VD à la nage.

Aisance aquatique
Quand il est dans l'eau, le requin sanguinaire bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures n'ayant pas de VD à la nage.

Alignement non aligné **Langues** –
For 21 (+12) **Dex** 24 (+14) **Sag** 14 (+9)
Con 19 (+11) **Int** 2 (+3) **Cha** 9 (+6)

Rhinocéros **Soldat niveau 7**
Bête naturelle (monture) de taille G 300 px

Initiative +8 **Sens** Perception +3
Pv 83 ; **péril** 41
CA 23 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 21, **Volonté** 18
VD 6

(+) **Corne** (simple ; à volonté)
+13 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

Charge écrasante (quand le rhinocéros est monté par un cavalier allié de niveau 7 ou plus ; à volonté) ✦ **monture**
Quand il charge, le rhinocéros peut effectuer une attaque de corne en plus de l'attaque de charge de son cavalier.

Alignement non aligné **Langues** –
For 21 (+8) **Dex** 16 (+6) **Sag** 11 (+3)
Con 19 (+7) **Int** 2 (-1) **Cha** 8 (+2)

JASON A. ENGLE

BARDES

Type	Bonus d'armure	Tests	VD	Prix (po)	Poids
Barde légère	+1	–	–	75	20 kg
Créature de taille TG	+1	–	–	75	30 kg
Barde lourde	+2	-2	-1	150	40 kg
Créature de taille TG	+2	-2	-1	150	60 kg

*** Réduisez le bonus d'armure de 1 pour les créatures jouant un rôle de soldat.**

Équipement pour monture

Les montures acquises par les PJ sont censées avoir un équipement de base, comme une selle, une couverture de selle, une bride et des rênes. Bien que les montures servent principalement de moyen de transport, les destriers et autres montures entraînées au combat peuvent tirer parti d'un équipement spécialisé comme la barde (décrite ci-dessous) et les objets magiques pour montures (décrits dans le Chapitre 2). Ces objets améliorent les capacités de la créature en combat, en augmentant sa vitesse, en renforçant ses défenses ou en lui permettant de contourner certains éléments du terrain, par exemple.

Barde

La barde est une armure destinée à votre monture. Elle augmente sa classe d'armure comme une armure augmente celle d'un personnage. La barde impose également des malus aux tests et à la vitesse de déplacement. Le bonus d'armure d'une barde s'ajoute à la CA existante de la créature. Contrairement aux armures lourdes, les bardes lourdes n'annulent pas le bonus de Dextérité ou d'Intelligence à la CA de la monture. Les créatures jouant un rôle de soldat ont déjà une armure additionnelle (naturelle ou autre) incluse à la CA. Pour cette raison, la barde est moins efficace en ce qui les concerne, comme l'indique la table.

On peut fabriquer des bardes magiques aux propriétés uniques. Cependant, une barde magique ne peut recevoir de bonus d'altération comme une armure ordinaire. La plupart des créatures bénéficient déjà de défenses naturelles qui dépassent celles d'un PJ type.

Véhicules

Debout sur le pont d'un bateau secoué par la tempête, un magicien vise de ses sorts les pillards sahuagins qui se hissent sur le bastingage. Une voleuse grimpe dans un arbre pour sauter sur le chariot du roi gobelin qui déboule en contrebas. Un sorcier envoie son aéronef s'écraser sur le château de la liche, abandonnant l'immense vaisseau avant qu'il ne s'abatte sur la plus haute tour.

Le jeu Dungeons & Dragons® est bâti sur des combats dynamiques et rapides, mais l'ajout de véhicules peut rendre les rencontres avec combat encore plus excitantes. Que les PJ se battent sur des chars, affrontent des gobelins chevaucheurs de loups tout en poursuivant un chariot de ravitaillement dans un col retors, ou encore sautent sur un drakkar pour le prendre à des pirates gnolls, un véhicule peut être la pièce centrale de confrontations mémorables.

Cette section fournit les règles nécessaires pour gérer les véhicules dans le jeu. Ceux-ci fonctionnent comme les montures, dans le sens où les personnages en prennent le contrôle, les utilisent pour se déplacer et peuvent profiter de leurs particularités. La plupart des véhicules peuvent transporter plus de passagers et de cargaison qu'une monture, mais leur manœuvrabilité réduite constitue un défi unique sur le champ de bataille.

Les bases

Les véhicules ont un profil, qui n'est pas sans rappeler celui des créatures, et sont considérés comme des objets, si bien que les règles du Chapitre 4 du *Guide du Maître* les concernent (sauf indication contraire).

Catégorie de taille : les véhicules ont une catégorie de taille, comme les créatures.

Points de vie : les points de vie d'un véhicule indiquent la quantité de coups qu'il peut subir. Un véhicule réduit à 0 point de vie ou moins est détruit, et les créatures présentes à bord se retrouvent à terre dans leurs cases actuelles. L'épave d'un véhicule occupe son espace, faisant de lui un terrain difficile.

Espace : contrairement aux créatures, qui se déplacent dans leur espace et peuvent se faufiler dans un espace plus petit, les véhicules occupent pleinement l'espace correspondant à leurs dimensions. Cela signifie qu'un véhicule ne peut pas se faufiler. Par exemple, un chariot occupe 2 x 3 cases, ce qui lui interdit de se glisser dans une faille ne faisant que 1 case de large.

Les véhicules tractés par des créatures n'indiquent que l'espace du véhicule proprement dit. Les créatures le tirant occupent leur espace normal sur le quadrillage.

Défenses : comme tous les objets, les véhicules ont une classe d'armure, une défense de Vigueur et une défense de Réflexes. Ils n'ont pas de défense de Volonté.

VD : la vitesse de déplacement d'un véhicule (exprimée en cases) détermine la distance qu'il peut parcourir quand un conducteur ou pilote entreprend une action de mouvement. Si l'intéressé entreprend deux actions de mouvement, le véhicule se déplace au double de sa VD.

La vitesse de déplacement d'un véhicule tracté est déterminée par la VD des créatures qui le déplacent.

Pour les déplacements sur longue distance, la plupart des véhicules tractés par des créatures ne peuvent voyager plus de 10 heures par jour. Cependant, les bateaux à voiles et les vaisseaux propulsés par magie ne

connaissent pas cette limite et peuvent voyager toute la journée et toute la nuit s'ils ont un équipage suffisant.

Charge : la charge d'un véhicule est exprimée en nombre de créatures de taille M (équipage et passagers) qui peuvent y monter, plus la quantité de cargaison qu'il peut transporter (exprimée en kilos ou en tonnes). En règle générale, une créature de taille G équivaut à quatre créatures de taille M, tandis qu'une créature de taille TG en vaut neuf et une créature de taille Gig en vaut seize. Ces comparaisons supposent que le véhicule a une grande surface horizontale sur laquelle ces créatures peuvent tenir debout. Pour les véhicules couverts ou à plusieurs ponts ou étages, le nombre et la taille des créatures pouvant y entrer varient. Néanmoins, la taille d'une créature ne peut dépasser l'espace disponible du véhicule.

Conducteur ou pilote : cette entrée décrit la position qu'occupe le conducteur ou le pilote du véhicule, ainsi que les conditions à remplir pour tenir ce poste. Généralement, les véhicules d'une catégorie de taille supérieure à M exigent que le conducteur ou pilote se place à l'avant ou à l'arrière. Ainsi, quand vous placez un véhicule sur le quadrillage, vous devez décider quel côté est l'avant et lequel est l'arrière.

Équipage : cette entrée décrit l'équipage nécessaire pour contrôler un véhicule, et l'effet sur son déplacement s'il n'est pas présent.

Incontrôlable : cette section décrit ce qui se passe si le conducteur ou pilote perd le contrôle de son véhicule.

Particularités : si un véhicule possède des attaques ou des particularités, elles apparaissent en bas de son profil.

Initiative : les véhicules ne lancent jamais l'initiative. Un véhicule agit lors de l'initiative de la créature qui le contrôle.

Si vous avez besoin de savoir quand un véhicule incontrôlable agit (par exemple, pour déterminer quand un chariot sans conducteur sort du quadrillage), considérez que le résultat de son test d'initiative est 1 point plus bas que celui de la dernière créature dans l'ordre d'initiative. Si la rencontre implique plusieurs véhicules incontrôlables, ils agissent dans l'ordre décroissant du nombre de rounds passé dans cet état ; celui qui est incontrôlable depuis le moins longtemps agit donc en dernier.

VD DES VÉHICULES ET DES MONTURES

VD	Par heure	Par jour de 10 heures	Par jour de 24 heures
2 cases	1,5 km	15 km	36 km
3 cases	2,25 km	22,5 km	54 km
4 cases	3 km	30 km	72 km
5 cases	3,75 km	37,5 km	90 km
6 cases	4,5 km	45 km	108 km
7 cases	5,25 km	52,5 km	126 km
8 cases	6 km	60 km	144 km
9 cases	6,75 km	67,5 km	162 km
10 cases	7,5 km	75 km	180 km
20 cases	15 km	150 km	360 km

Les véhicules en combat

Le plus souvent, vous utiliserez les vitesses de véhicule par jour ou par heure. Si les PJ voyagent d'une ville à une autre en chariot, la vitesse détermine la durée du périple. Cependant, si le chariot tombe dans une embuscade tendue par des bandits kobolds, il est important de garder une trace du déplacement du véhicule pendant le combat et de ce que les PNJ ou PJ peuvent faire pour en garder le contrôle.

Un véhicule a besoin d'un conducteur ou d'un pilote, un personnage ou une créature qui entreprend des actions pour le contrôler. Ce personnage doit remplir les conditions décrites à l'entrée *Conducteur ou pilote* du véhicule (cf. plus haut). Un véhicule livré à lui-même est incontrôlable, ce qui signifie généralement qu'il continue d'avancer en ligne droite jusqu'à s'écraser sur le premier obstacle venu ou finir par s'arrêter.

Un seul personnage peut contrôler un véhicule durant un round, mais plusieurs peuvent essayer d'en prendre le contrôle jusqu'à ce que l'un d'eux réussisse. Un personnage peut céder le contrôle d'un véhicule à un autre au prix d'une action libre, mais le nouveau personnage qui prend le contrôle du véhicule (action libre) ne peut effectuer d'autres actions avec son véhicule à ce tour de jeu. Si un personnage ne prend pas la place du conducteur ou du pilote pour en assumer le contrôle quand on le lui cède, alors le véhicule risque de devenir incontrôlable. Si aucun personnage n'a pris le contrôle du véhicule à la fin du tour de jeu suivant du personnage l'ayant cédé, alors le véhicule agit à la fin de l'ordre d'initiative selon ses règles de perte de contrôle.

Le déplacement d'un véhicule ne provoque pas d'attaques d'opportunité contre ses occupants ou lui-même. En revanche, les créatures qui se déplacent dans un véhicule provoquent des attaques d'opportunité de la part des autres créatures situées dans le même véhicule.

États préjudiciables

Les véhicules peuvent être attaqués comme les autres objets. Toutefois, certains états préjudiciables observent des règles spéciales lorsqu'ils s'appliquent à un tel véhicule. Tous les états préjudiciables du *Manuel des Joueurs* absents de cette section n'ont aucun effet sur les véhicules. Si un effet permet un jet de sauvegarde pour mettre un terme à un état préjudiciable, le véhicule le joue à la fin du tour de jeu de celui qui le contrôle (ou à la fin de son propre tour de jeu s'il est incontrôlable). Un conducteur ou pilote peut entreprendre une action de mouvement pour permettre à un véhicule d'effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire durant son tour de jeu.

À terre : un véhicule soumis à un effet censé le mettre à terre subit à la place 1d10 dégâts et est ralenti (cf. ci-dessous) jusqu'à la fin du round suivant.

Immobilisé : un véhicule immobilisé ne peut pas se déplacer, sauf par un effet qui le tire, le pousse ou le fait glisser.

Maîtrisé : un véhicule maîtrisé est immobilisé et ne peut être déplacé au moyen d'un effet qui le tire, le pousse ou le fait glisser. Si cet état préjudiciable peut être annulé par l'action d'évasion, le véhicule s'appuie sur le modificateur de compétence approprié du conducteur ou du pilote.

Ralenti : un véhicule ralenti observe les règles habituelles traitant de cet état préjudiciable (cf. *MdJ* 277).

Incontrôlable

Les créatures peuvent bouger, changer de direction et s'arrêter quand elles le souhaitent, mais les véhicules n'ont pas cette chance. Quand un véhicule démarre, il faut faire des efforts pour qu'il continue à avancer et garde la bonne direction. Sinon, il devient incontrôlable.

Un conducteur ou pilote doit entreprendre des actions précises pour tourner, bouger et arrêter un véhicule s'il veut en garder le contrôle. À chaque round où aucun personnage n'entreprend d'action pour le contrôler, un véhicule se comporte conformément à la section *Incontrôlable* de son profil. Certains véhicules incontrôlables (notamment ceux qui sont tirés par des créatures) s'arrêtent automatiquement. D'autres, comme les bateaux, continuent d'avancer tout droit jusqu'à ce qu'ils percutent un obstacle. D'autres enfin, surtout les vaisseaux volants, risquent de s'écraser rapidement.

Accidents et collisions

Bien que la plupart des véhicules soient conçus pour le transport sur de longues distances, certains sont destinés au combat. Si un véhicule tente de se déplacer dans un espace occupé par un objet, une créature ou un autre véhicule, il provoque un accident. Le véhicule, les éventuelles créatures le tirant et ce qu'il percute subissent tous 1d10 dégâts par case parcourue par le véhicule lors de son tour de jeu précédent. Les créatures situées à bord du véhicule (et celles qui se trouvent sur le véhicule ou objet percuté) subissent la moitié de ces dégâts.

Si la cible de l'accident a plus d'une catégorie de taille de moins que le véhicule incontrôlable, ce dernier continue d'avancer quels que soient les dégâts infligés durant l'accident. L'espace qu'occupe la cible est traité comme un terrain difficile pour le déplacement du véhicule.

Contre les cibles d'une catégorie de taille supérieure ou égale, le véhicule continue d'avancer seulement si la cible est détruite. Si tel n'est pas le cas, le déplacement du véhicule prend fin aussitôt.

Tourner et orientation

Les créatures du quadrillage peuvent changer de direction n'importe quand durant leur déplacement. Les règles ne font aucune distinction entre l'avant, l'arrière ou le côté des créatures parce que l'on suppose qu'elles peuvent se tourner dans leur espace. Par contre, il est difficile de faire demi-tour pour les véhicules lancés à vive allure, ce qui complique un peu les combats incluant ceux-ci.

Tous les véhicules ont une orientation, qui correspond à la direction dans laquelle ils se déplacent. Pour garder la trace de l'orientation, placez une pièce de monnaie ou un jeton à l'avant du véhicule sur le quadrillage. Quand un véhicule se déplace, servez-vous du jeton pour compter les cases dans la direction de son mouvement, puis déplacez le compteur ou la figurine du véhicule.

Conduite

Les véhicules sont conçus pour se déplacer dans une direction précise, vers l'avant en l'occurrence. En règle générale, ils sont bien moins manœuvrables que les créatures à pied, et un simple virage peut être long et difficile.

CONDUITE

- **Action :** mouvement.
- **Déplacement :** déplacez le véhicule jusqu'à sa VD.
- **Direction :** vous devez déplacer le véhicule dans la direction de son jeton d'orientation. Le véhicule peut se déplacer directement vers lui ou selon l'une ou l'autre des diagonales avant adjacentes au jeton d'orientation (un ajustement de 45°). Il ne peut pas se déplacer dans d'autres directions sans entreprendre un virage.
- **Attaques d'opportunité :** un véhicule qui se déplace ne provoque pas d'attaques d'opportunité contre lui-même ou les créatures à son bord.
- **Terrain :** le terrain affecte les véhicules de la même façon qu'il affecte les créatures. Si un élément du terrain nécessite un test de compétence ou de caractéristique, le conducteur ou pilote doit effectuer ce test pour tout véhicule qui n'est pas tracté par des créatures. Dans le cas d'un véhicule tracté par des créatures, les créatures tirant ou poussant celui-ci effectuent les tests appropriés. Pour les véhicules tirés par plusieurs créatures, choisissez celle qui effectuera le test, tandis que les autres entreprendront l'action « aider quelqu'un ». Si un véhicule n'a pas le mode de déplacement adapté à un terrain, alors il ne peut s'y déplacer.

Tourner

Vous faites tourner un véhicule pour franchir un angle, éviter un obstacle ou changer soudain de direction.

TOURNER

- **Action :** mouvement.
- **Déplacement :** déplacez le véhicule d'une distance égale à la moitié de sa VD.
- **Direction :** vous devez déplacer le véhicule dans la direction de son jeton d'orientation. Le véhicule peut se déplacer directement vers lui ou selon l'une ou l'autre des diagonales avant adjacentes au jeton d'orientation (un ajustement de 45°).
- **Jeton d'orientation :** à n'importe quel moment du déplacement du véhicule, retirez le jeton d'orientation de son emplacement actuel et posez-le sur l'un des côtés du véhicule (un ajustement de 90°). Réorientez alors le compteur ou la figurine du véhicule à la fin de son déplacement.

- **Attaques d'opportunité :** un véhicule qui se déplace ne provoque pas d'attaques d'opportunité contre lui-même ou les créatures à son bord.
- **Terrain :** le terrain affecte les véhicules de la même façon qu'il affecte les créatures. Si un élément du terrain nécessite un test de compétence ou de caractéristique, le conducteur ou pilote doit effectuer ce test pour tout véhicule qui n'est pas tracté par des créatures. Dans le cas d'un véhicule tracté par des créatures, les créatures tirant ou poussant celui-ci effectuent les tests appropriés. Pour les véhicules tirés par plusieurs créatures, choisissez celle qui effectuera le test, tandis que les autres entreprendront l'action « aider quelqu'un ». Si un véhicule n'a pas le mode de déplacement adapté à un terrain, alors il ne peut s'y déplacer.

Arrêt

Quand un véhicule se déplace, il faut déployer un minimum d'efforts pour l'arrêter.

ARRÊT

- **Action :** mouvement.
- **Déplacement :** déplacez le véhicule en avant d'un nombre de cases égal à la distance qu'il a parcourue lors du round précédent. À la fin de ce déplacement, le véhicule est à l'arrêt. Il ne reprend son déplacement que lorsque son conducteur ou pilote utilise à nouveau l'action de conduite. Sauf indication contraire, un véhicule arrêté n'est pas incontrôlable.
- **Direction :** le jeton d'orientation reste en place. Si le véhicule reprend son déplacement, il doit commencer par suivre cette direction.

Exemples de véhicules

Aéronef
Véhicule de taille Gig

Pv 400 **Espace** 4 x 8 cases **Prix** 85 000 po
CA 4 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 2
VD 0, vol 12 (stationnaire), vol partiel 15

Pilote
Le pilote doit se tenir au gouvernail, généralement à l'avant du pont le plus haut de la cabine de l'aéronef.

Équipage
En plus du pilote, un aéronef a besoin d'un équipage de 5 personnes, chacune devant entreprendre une action simple à chaque round pour aider à contrôler le vaisseau. Sa VD est réduite de 4 pour chaque membre d'équipage manquant. À une VD 0, le vaisseau est incapable de voyager et est incontrôlable.

Charge
Trente créatures de taille M ; 20 tonnes de cargaison.

Incontrôlable
Un aéronef incontrôlable se déplace à la moitié de sa VD. Chaque round, il a 50 % de chances de tomber. Il tombe de 5 cases durant les 10 premiers rounds où il est incontrôlable. Après 10 rounds, il tombe de 10 cases par round. Un aéronef incontrôlable qui touche le sol après une chute de plus de 20 cases est détruit.

Ponts
La cabine de l'aéronef a quatre ponts : une plate-forme d'observation extérieure, le pont d'équipage supérieur, un pont intermédiaire pour les passagers et un pont inférieur pour la cargaison.

Propulsion fragile
Pour chaque tranche de 50 dégâts subis, la VD de l'aéronef est réduite de 2 cases. À une VD 0, le vaisseau est incapable de voyager et est incontrôlable.

DÉPLACEMENT DES VÉHICULES

Appareil de Kwalish
Véhicule de taille G

Pv 200 **Espace** 2 x 2 cases **Prix** 5 000 po
CA 22 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 4
VD 6, nage 6

Pilote
Le pilote doit occuper le siège avant de l'appareil et avoir les deux mains libres pour manipuler les dix leviers de commande.

Charge
Deux créatures de taille M ; 100 kilos de cargaison.

Incontrôlable
Un *appareil de Kwalish* incontrôlable s'arrête au début de son tour de jeu. À la discrétion du MD, il peut se déplacer dans la direction d'un courant suffisamment fort à la moitié de sa VD.

† Griffes perforantes (simple ; à volonté)
Le pilote peut se servir des griffes de l'appareil pour attaquer une créature : allonge 2 ; +5 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts. Le pilote ajoute la moitié de son niveau comme bonus aux jets d'attaque des griffes.

Scellé
Les créatures situées à bord de l'*appareil de Kwalish* n'ont pas de ligne d'effet avec tous ceux qui se trouvent à l'extérieur (et vice versa), mais elles disposent d'une ligne de mire à travers les hublots.

Submersible
Un *appareil de Kwalish* peut voyager sous l'eau. Il contient assez d'air pour deux créatures pendant 5 heures ou une créature pendant 10 heures.

Caravelle
Véhicule de taille Gig

Pv 250 **Espace** 2 x 6 cases **Prix** 1 800 po
CA 2 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 2
VD nage 8

Pilote
Le pilote doit se tenir au gouvernail, généralement à l'arrière du pont le plus haut.

Équipage
En plus du pilote, une caravelle a besoin d'un équipage de quatre personnes, chacune devant entreprendre une action simple à chaque round pour aider à contrôler le vaisseau. Sa VD est réduite de 2 pour chaque membre d'équipage manquant. À une VD de nage de 0, le vaisseau est incontrôlable.

Charge
Vingt créatures de taille M ; 30 tonnes de cargaison.

Incontrôlable
Une caravelle incontrôlable avance à la moitié de sa VD. À la discrétion du MD, elle peut se déplacer dans la direction d'un vent suffisamment fort à pleine vitesse.

Ponts
La caravelle a trois ponts : un pont à ciel ouvert, un pont intermédiaire pour l'équipage et les passagers, et un pont pour la cargaison.

Voiles
À la discrétion du MD, une caravelle peut être assortie d'un malus ou bonus en VD s'échelonnant de -4 à +4 selon la force et la direction du vent.

Char léger
Véhicule de taille M

Pv 30 **Espace** 1 case **Prix** 520 po
CA 5 ; **Vigueur** 10, **Réflexes** 5
VD VD de la créature -2

Tracté par une créature
Un char léger est tiré par une créature de taille G.

Conducteur
Le conducteur d'un char léger doit tenir les rênes dans une ou deux mains, sans quoi le char est incontrôlable.

Charge
Une créature de taille M ; 100 kilos de cargaison.

Incontrôlable
Un char incontrôlable s'arrête au début de son tour de jeu. À la discrétion du MD, il peut se déplacer dans une direction aléatoire si la créature qui le tire panique ou est attaquée.

Abri
Un char léger confère un abri à son conducteur.

Char lourd
Véhicule de taille G

Pv 60 **Espace** 2 x 2 cases **Prix** 840 po
CA 4 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 4
VD VD de la créature -2

Tracté par une créature
Un char lourd est tiré par deux créatures de taille G ou une créature de taille TG. Il subit un malus de -2 en VD s'il est tiré par une seule créature de taille G.

Conducteur
Le conducteur est debout à l'avant du char. Il doit tenir les rênes dans une ou deux mains, sans quoi le char est incontrôlable.

Charge
Quatre créatures de taille M ; 200 kilos de cargaison.

Incontrôlable
Un char incontrôlable s'arrête au début de son tour de jeu. À la discrétion du MD, il peut se déplacer dans une direction aléatoire si les créatures qui le tirent paniquent ou sont attaquées.

Abri
Un char lourd confère un abri à son conducteur et ses passagers.

Chariot
Véhicule de taille G

Pv 100 **Espace** 2 x 2 cases **Prix** 20 po
CA 3 ; **Vigueur** 10, **Réflexes** 3
VD VD de la créature -4

Tracté par une créature
Un chariot est habituellement tiré par deux créatures de taille G ou une créature de taille TG. Il subit un malus supplémentaire de -2 en VD s'il n'est tiré que par une seule créature de taille G. Un chariot conçu pour être tiré par quatre créatures de taille G gagne 2 cases de déplacement supplémentaires quand il est tracté par quatre créatures.

Conducteur
Le conducteur est assis à l'avant du chariot. Il doit tenir les rênes dans une ou deux mains, sans quoi le chariot est incontrôlable.

Charge
Quatre créatures de taille M ; 4 tonnes de cargaison.

Incontrôlable
Un chariot incontrôlable s'arrête au début de son tour de jeu. À la discrétion du MD, il peut se déplacer dans une direction aléatoire si les créatures qui le tirent paniquent ou sont attaquées.

Abri
Un chariot non couvert confère un abri à son conducteur et ses passagers. Un chariot couvert confère un abri supérieur aux passagers qui sont à l'intérieur.

Drakkar
Véhicule de taille Gig

Pv 300 **Espace** 4 x 14 cases **Prix** 5 000 po
CA 3 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 2
VD nage 5

Pilote
Le pilote doit se tenir à la poupe du drakkar et tenir la barre.

Équipage
En plus du pilote, un drakkar a besoin d'un équipage de trois personnes, chacune devant entreprendre une action simple à chaque round pour aider à contrôler le vaisseau. Sa VD est réduite de 2 pour chaque membre d'équipage manquant. À une VD de nage de 0, le vaisseau est incontrôlable.

Charge
Cinquante créatures de taille M ; 3 tonnes de cargaison.

Incontrôlable
Un drakkar incontrôlable avance à la moitié de sa VD. À la discrétion du MD, il peut se déplacer dans la direction d'un vent suffisamment fort à pleine vitesse.

Voiles
À la discrétion du MD, un drakkar peut être assorti d'un malus ou bonus en VD s'échelonnant de -4 à +4 selon la force et la direction du vent.

Galion
Véhicule de taille Gig

Pv 400 **Espace** 8 x 20 cases **Prix** 13 000 po
CA 4 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 2
VD nage 6

Pilote
Le pilote doit se tenir au gouvernail, généralement à l'arrière du pont le plus haut.

Équipage
En plus du pilote, un galion a besoin d'un équipage de vingt personnes, chacune devant entreprendre une action simple à chaque round pour aider à contrôler le vaisseau. Sa VD est réduite de 2 pour chaque tranche de 5 membres d'équipage manquants. À une VD de nage de 0, le vaisseau est incontrôlable.

Charge
Deux cents créatures de taille M ; 500 tonnes de cargaison.

Incontrôlable
Un galion incontrôlable avance à la moitié de sa VD. À la discrétion du MD, il peut se déplacer dans la direction d'un vent suffisamment fort à pleine vitesse.

Ponts
Le galion a quatre ponts : un pont à ciel ouvert (qui comprend le pont supérieur et le pont des quartiers), deux ponts intermédiaires pour l'équipage et les passagers, et un pont pour la cargaison.

Voiles
À la discrétion du MD, un galion peut être assorti d'un malus ou bonus en VD s'échelonnant de -4 à +4 selon la force et la direction du vent.

Ornithoptère
Véhicule de taille G

Pv 40 **Espace** 2 x 2 cases **Prix** 3 400 po
CA 4 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 4
VD vol 5

Pilote
Le pilote doit actionner le levier de commande de l'ornithoptère à deux mains.

Charge
Une créature de taille M ; 50 kilos de cargaison.

Incontrôlable
Un ornithoptère incontrôlable s'arrête au début de son tour de jeu. Il ne se déplace plus horizontalement, mais ses ailes retardent sa chute jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Son pilote peut tenter un test de Force DD 20 au prix d'une action de mouvement pour en reprendre le contrôle. En cas d'échec, l'ornithoptère tombe en direction du sol.
Un ornithoptère qui tombe d'une hauteur supérieure à 100 cases ne s'écrase pas avant la fin de son deuxième tour de jeu, laissant une seconde chance à son pilote d'en reprendre le contrôle.

Description des véhicules

Le profil de jeu de ces véhicules est présenté ci-dessus.

Aéronef : ce vaisseau flotte au-dessus du sol, maintenu en l'air par un ballon rempli de gaz magique. Le ballon est posé dans un cadre en bois ou en métal, sous lequel est accrochée une cabine en forme de bateau accueillant l'équipage, les passagers et la cargaison.

Bien que la plupart des aéronefs soient propulsés par magie, certains ressemblent à des navires à voiles et sont poussés par des vents créés magiquement. Un aéronef nécessite un équipage de 5 personnes (en plus du pilote) pour voler efficacement. En incluant le ballon de gaz, ce vaisseau fait 8 cases de long, 4 cases de large et 6 cases de haut.

Appareil de Kwalish : ce véhicule ressemble à un énorme homard métallique. Kwalish, un magicien doué en architecture et en ingénierie arcanique, construisit l'original de cet appareil pour explorer les profondeurs de l'océan et établir des liens avec les races aquatiques intelligentes.

Une écoutille située sous la queue de l'appareil s'ouvre dans le torse creux. Cet espace contient deux chaises pour le pilote et un passager. L'appareil est propulsé par magie quels que soient la profondeur ou les courants. Il peut traverser les rivières les plus rapides et descendre dans les fosses marines abyssales.

Caravelle : ce navire à deux mâts fonctionne aussi bien près des côtes qu'en haute mer. En plus du pilote, il nécessite un équipage de quatre personnes pour naviguer efficacement. Le vaisseau fait 6 cases de long, 2 cases de large et son pont monte à 2 cases au-dessus de la ligne de flottaison.

Le voyage est aussi plaisant que la destination

Le but premier de la plupart des véhicules et montures est de permettre à un groupe de se rendre d'un endroit à un autre. Cependant, les projets de voyage des PJ peuvent également servir à donner vie à l'univers de jeu. Les personnages en chemin pour une ancienne montagne pourraient vouloir emprunter ou acheter des chevaux à un clan d'elfes local. Mais les elfes pourraient plutôt leur proposer des ornithoptères pour les aider à gravir les parois abruptes. Si les PJ doivent atteindre une ruine sous-marine, se procurer des requins de selle ou un *appareil de Kwalish* constitue une mini-quête originale et offre la promesse de combats passionnants.

Les véhicules de grande taille peuvent devenir des bases d'opérations ou des lieux d'aventure. Un navire à voile ou un aéronef subissant une attaque constitue une rencontre excitante. Les PJ peuvent avoir à repousser les envahisseurs, tandis que d'autres tentent de garder le contrôle du vaisseau. Un combat à bord d'un galion peut s'étendre sur plusieurs ponts et une demi-douzaine de rencontres différentes.

Char : ce véhicule à deux roues est conçu pour le combat et habituellement tiré par des chevaux. Un char léger transporte uniquement son conducteur et est tiré par une seule créature. Un char lourd peut transporter jusqu'à trois passagers en plus de son conducteur et il est tiré par deux créatures.

Chariot : le chariot est le véhicule terrestre le plus couramment utilisé pour le transport de marchandises. Il est généralement tiré par deux chevaux et peut être clos ou ouvert. Un carrosse est un chariot disposant d'une cabine séparée pour les passagers.

Drakkar : ce bateau à un seul mât a un faible tirant d'eau, ce qui lui permet de sillonner les cours d'eau et d'être tiré sur la berge. En plus du pilote, il nécessite trois hommes d'équipage pour naviguer efficacement. Le vaisseau fait 14 cases de long, 4 cases de large et son pont monte à 1 case au-dessus de la ligne de flottaison.

Galion : cet énorme bateau a quatre mâts et peut transporter jusqu'à deux cents créatures de taille M. En temps de guerre, les galions sont souvent utilisés pour transporter les troupes. En plus du pilote, ils nécessitent un équipage de 20 marins pour voguer correctement. Le vaisseau fait 20 cases de long, 8 cases de large et son pont supérieur monte à 4 cases au-dessus de la ligne de flottaison.

Ornithoptère : cet engin volant magique fut inventé par les nains, qui s'en servaient pour la reconnaissance et les voyages en solitaire. Ses ailes lui permettent de s'arracher au sol et de virer.

Alchimie

La création d'objets magiques est une entreprise coûteuse. L'alchimie est une alternative puissante pour ceux qui ne veulent pas ou ne peuvent pas allouer leurs ressources à la fabrication d'objets magiques. Grâce à l'alchimie, un rôdeur peut concevoir des cataplasmes pour soigner ses alliés. De son côté, un voleur peut créer une craie alchimique détruisant les serrures qui dépassent sa compétence Larcin. Enfin, un prêtre peut employer l'alchimie pour rendre ses armes plus puissantes contre les créatures immatérielles.

La magie n'est pas nécessaire pour créer des objets alchimiques, mais il faut des ingrédients arcaniques. Ces objets sont rares et précieux, ce qui explique que les alchimistes sont bien souvent des aventuriers.

On applique une substance alchimique ou on administre un objet alchimique au prix d'une action simple. On ingère une substance alchimique ou on récupère un objet alchimique dans son paquetage au prix d'une action mineure.

Utiliser l'alchimie

Le procédé de création des objets alchimiques est similaire à celui de l'exécution des rituels (cf. le Chapitre 10 du *Manuel des Joueurs*). Comme pour les rituels, un personnage utilisant l'alchimie doit d'abord prendre un talent spécial qui lui permet de comprendre et d'utiliser les formules alchimiques.

Alchimiste

Échelon héroïque

Avantage : vous pouvez fabriquer des objets alchimiques d'un niveau inférieur ou égal au vôtre. Vous devez avoir la formule correcte et la compétence appropriée.

Spécial : si vous recevez le talent Lanceur de rituels en tant qu'aptitude de classe, vous pouvez choisir le talent Alchimiste à la place.

Acquisition et utilisation de formules alchimiques

Les formules alchimiques sont comme les rituels ; elles sont généralement consignées dans des livres ou des parchemins. Contrairement aux rituels, elles ne sont pas magiques et peuvent être écrites avec des matériaux ordinaires. En conséquence, elles sont généralement moins coûteuses que les rituels. Par ailleurs, il est impossible de les exécuter depuis un parchemin à la façon d'un rituel. Un personnage souhaitant utiliser une formule doit l'acheter et l'apprendre ou payer quelqu'un pour la lui apprendre (au même prix d'achat).

Les formules alchimiques ont un coût et un temps de création sur lesquels le personnage créant un objet alchimique ne peut faire l'impasse. Les composantes utilisées pour les formules alchimiques sont les mêmes que celles utilisées pour les rituels (cf. *MdJ* 300).

FORMULES ALCHIMIQUES

Nom	Prix d'achat (po)	Compétence-clé
Acide grégeois	70	Arcanes, Larcin
Argent alchimique	200	Larcin, Nature, Religion
Bâton fumigène	450	Arcanes, Larcin
Bombe aveuglante	120	Arcanes, Larcin
Cataplasme médicinal	90	Nature
Colle universelle	375	Arcanes, Larcin
Contrepoison	70	Nature, Soins
Craie brise-serrure	160	Arcanes, Larcin
Feu grégeois	70	Arcanes, Larcin
Flasque de secousse	800	Arcanes, Larcin
Givre grégeois	70	Arcanes, Larcin
Goudron feu-dragon	120	Larcin, Nature
Huile de lente-marche	120	Arcanes, Larcin, Nature
Huile frappe-spectre	500	Larcin, Nature, Religion
Onguent d'insaisissabilité	375	Larcin, Nature
Pierre à tonnerre	200	Arcanes, Larcin, Nature
Poison dard-sang	120	Larcin, Nature
Poudre de pistage	160	Larcin, Nature
Poudre de sens-clairs	80	Nature, Soins
Repousse-bêtes	160	Nature, Soins
Sacoche immobilisante	100	Arcanes, Larcin
Solution d'eau-claire	100	Arcanes, Nature, Religion
Solvant universel	600	Arcanes, Larcin
Tapis-explosif	120	Arcanes, Larcin
Teinture bonne-nuit	150	Larcin, Nature

Catégorie

Chaque formule alchimique appartient à une catégorie qui définit le type d'objet qu'elle permet de fabriquer.

Huile : les huiles sont appliquées sur des objets (habituellement des armes), leur conférant des propriétés ou des pouvoirs temporaires.

Volatil : un objet volatil explose ou se dilate lorsqu'il est fracassé ou rompu. Souvent, il inflige des dégâts d'un type spécifique, comme l'acide, le froid, le feu ou l'électricité.

Remède : ces objets contribuent aux soins ou permettent de surmonter des effets nuisibles et handicapants.

Poison : un poison est une toxine qui gêne ou blesse une créature.

Autre : regroupe les objets produisant des effets divers qui ne tombent pas dans l'une des catégories précédentes.

Modifications

Certains objets alchimiques peuvent être modifiés de manière à changer un aspect de leur fonctionnement, par exemple pour faire d'un objet habituellement lancé une munition. Changer le type d'un objet augmente généralement son niveau et son prix.

Consommable

À l'instar des potions et des élixirs, les objets alchimiques sont des « consommables ». Ils renferment des forces à usage unique, qui sont dépensées quand on les utilise, ce qui a pour effet de les rendre inertes ou de les détruire.

Objets alchimiques

Les objets proposés ci-dessous ne représentent qu'une fraction de ce que les alchimistes ont inventé depuis qu'ils pratiquant leur art.

OBJETS ALCHIMIQUES

Niv.	Nom	Prix des composantes (po)
1	Acide grégeois	20
1	Contrepoison	20
1	Feu grégeois	20
1	Givre grégeois	20
1	Poudre de sens-clairs	20
1	Solution d'eau-claire	20
2	Acide grégeois (munition)	25
2	Feu grégeois (munition)	25
2	Givre grégeois (munition)	25
2	Sacoche immobilisante	25
3	Bombe aveuglante	30
3	Cataplasme médicinal	30
3	Goudron feu-dragon	30
3	Huile de lente-marche	30
3	Huile frappe-spectre	30
3	Poison dard-sang	30
4	Craie brise-serrure	40
4	Poudre de pistage	40
4	Repousse-bêtes	160
4	Tapis-explosif	40

OBJETS ALCHIMIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix des composantes (po)
5	Argent alchimique	50
5	Pierre à tonnerre	50
6	Acide grégeois	75
6	Bâton fumigène	150
6	Feu grégeois	75
6	Givre grégeois	75
6	Poudre de sens-clairs	75
6	Teinture bonne-nuit	150
7	Acide grégeois (munition)	100
7	Feu grégeois (munition)	100
7	Givre grégeois (munition)	100
7	Sacoche immobilisante	100
8	Bombe aveuglante	125
8	Cataplasme médicinal	125
8	Colle universelle	125
8	Goudron feu-dragon	125
8	Huile de lente-marche	125
8	Huile frappe-spectre	125
8	Onguent d'insaisissabilité	125
8	Poison dard-sang	125
9	Craie brise-serrure	160
9	Poudre de pistage	160
9	Repousse-bêtes	320
9	Tapis-explosif	160
10	Flasque de secousse	200
10	Pierre à tonnerre	200
10	Solvant universel	200
11	Acide grégeois	350
11	Contrepoison	350
11	Feu grégeois	350
11	Givre grégeois	350
11	Poudre de sens-clairs	350
11	Teinture bonne-nuit	700
12	Acide grégeois (munition)	500
12	Feu grégeois (munition)	500
12	Givre grégeois (munition)	500
12	Sacoche immobilisante	500
13	Bombe aveuglante	650
13	Cataplasme médicinal	650
13	Goudron feu-dragon	650
13	Huile de lente-marche	650
13	Huile frappe-spectre	650
13	Onguent d'insaisissabilité	650
13	Poison dard-sang	650
14	Craie brise-serrure	800
14	Poudre de pistage	800
14	Repousse-bêtes	1 600
14	Tapis-explosif	800
15	Argent alchimique	1 000
15	Flasque de secousse	1 000
15	Pierre à tonnerre	1 000
16	Acide grégeois	1 800
16	Feu grégeois	1 800
16	Givre grégeois	1 800

OBJETS ALCHIMIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix des composantes (po)
16	Poudre de sens-clairs	1 800
16	Teinture bonne-nuit	3 600
17	Acide grégeois (munition)	2 600
17	Feu grégeois (munition)	2 600
17	Givre grégeois (munition)	2 600
17	Sacoche immobilisante	2 600
18	Bombe aveuglante	3 400
18	Cataplasme médicinal	3 400
18	Colle universelle	3 400
18	Goudron feu-dragon	3 400
18	Huile de lente-marche	3 400
18	Huile frappe-spectre	3 400
18	Onguent d'insaisissabilité	3 400
18	Poison dard-sang	3 400
19	Craie brise-serrure	4 200
19	Poudre de pistage	4 200
19	Repousse-bêtes	9 400
19	Tapis-explosif	4 200
20	Flasque de secousse	5 000
20	Pierre à tonnerre	5 000
21	Acide grégeois	9 000
21	Contrepoison	9 000
21	Feu grégeois	9 000
21	Givre grégeois	9 000
21	Poudre de sens-clairs	9 000
21	Teinture bonne-nuit	18 000
22	Acide grégeois (munition)	13 000
22	Feu grégeois (munition)	13 000
22	Givre grégeois (munition)	13 000
22	Sacoche immobilisante	13 000
23	Bombe aveuglante	17 000
23	Cataplasme médicinal	17 000
23	Goudron feu-dragon	17 000
23	Huile de lente-marche	17 000
23	Huile frappe-spectre	17 000
23	Onguent d'insaisissabilité	17 000
23	Poison dard-sang	17 000
24	Craie brise-serrure	21 000
24	Poudre de pistage	21 000
24	Repousse-bêtes	42 000
24	Tapis-explosif	21 000
25	Argent alchimique	25 000
25	Flasque de secousse	25 000
25	Pierre à tonnerre	25 000
26	Acide grégeois	45 000
26	Feu grégeois	45 000
26	Givre grégeois	45 000
26	Poudre de sens-clairs	45 000
26	Teinture bonne-nuit	90 000
27	Acide grégeois (munition)	65 000
27	Feu grégeois (munition)	65 000
27	Givre grégeois (munition)	65 000
27	Sacoche immobilisante	65 000

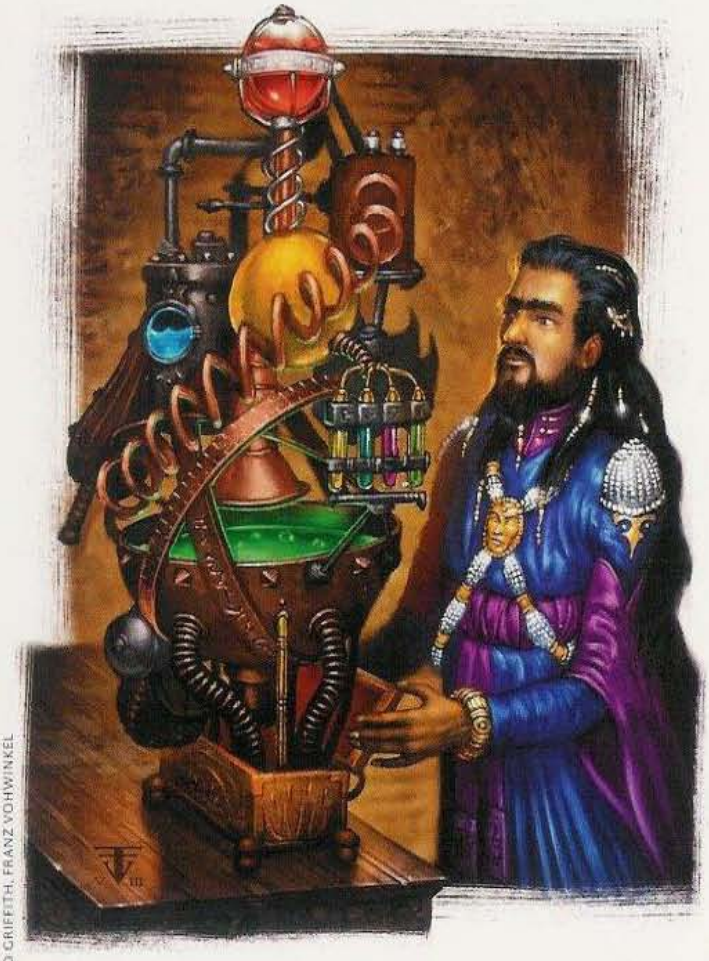
OBJETS ALCHIMIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix des composantes (po)
28	Bombe aveuglante	85 000
28	Cataplasme médicinal	85 000
28	Colle universelle	85 000
28	Goudron feu-dragon	85 000
28	Huile de lente-marche	85 000
28	Huile frappe-spectre	85 000
28	Onguent d'insaisissabilité	85 000
28	Poison dard-sang	85 000
29	Craie brise-serrure	105 000
29	Poudre de pistage	105 000
29	Repousse-bêtes	210 000
29	Tapis-explosif	105 000
30	Flasque de secousse	125 000
30	Pierre à tonnerre	125 000

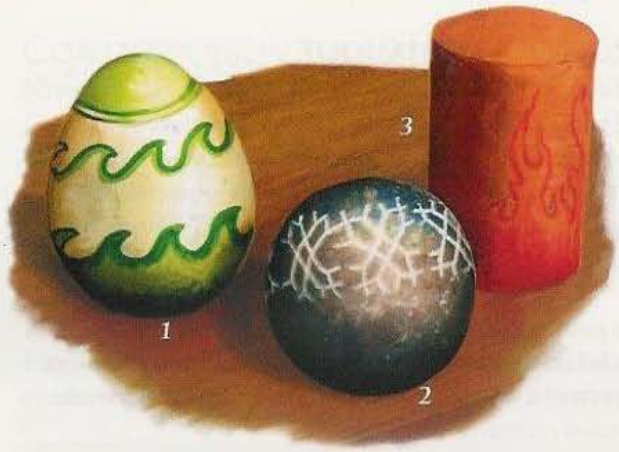
Acide grégeois

Niveau : 1
Catégorie : volatil
Temps de création : 30 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 70 po
Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

La fiole de verre contenant l'acide grégeois résiste au liquide corrosif, mais elle se casse facilement à l'impact. L'acide volatil explose quand la fiole est brisée, rongeant alors tout ce qu'il touche.



DAVID GRIFFITH, FRANZ VOHWINKEL



1. Acide grégeois ; 2. Givre grégeois ; 3. Feu grégeois

Acide grégeois — Niveau 1+

Quand cette fiole de verre se casse, elle libère son acide.

Niv. 1	20 po	Niv. 16	1 800 po
Niv. 6	75 po	Niv. 21	9 000 po
Niv. 11	350 po	Niv. 26	45 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ✦ acide) : action simple. Effectuez une attaque : distance 5/10 ; +4 contre Réflexes ; en cas de réussite, l'attaque inflige 1d10 dégâts d'acide et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule) ; en cas d'échec, demi-dégâts et pas de dégâts d'acide continus.
Niveau 6 : +9 contre Réflexes ; 1d10 dégâts d'acide et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
Niveau 11 : +14 contre Réflexes ; 2d10 dégâts d'acide et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
Niveau 16 : +19 contre Réflexes ; 2d10 dégâts d'acide et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
Niveau 21 : +24 contre Réflexes ; 3d10 dégâts d'acide et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
Niveau 26 : +29 contre Réflexes ; 3d10 dégâts d'acide et 15 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Modification : munition (niveau + 1). Vous créez cet objet pour qu'il soit utilisé avec une arme à distance comme un arc, une arbalète ou une fronde. Sa portée devient celle de l'arme, mais il utilise toujours le modificateur à l'attaque indiqué. N'incluez pas à l'attaque le bonus de maniement de l'arme ou son bonus d'altération. Le coût des composantes de l'objet s'appuie sur la table suivante.

Niveau	Coût des composantes (po)
2	25
7	100
12	500
17	2 600
22	13 000
27	65 000

Argent alchimique

Niveau : 5
Catégorie : huile
Temps de création : 15 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 200 po
Compétence-clé : Larcin, Nature ou Religion (aucun test)

Vous pouvez enduire une arme de ce liquide argenté pour lui conférer les propriétés d'une arme en argent, ce qui permet à son utilisateur d'exploiter les faiblesses de certaines créatures.

Argent alchimique — Niveau 5+

Le liquide chatoyant se fixe sur une arme, lui donnant l'aspect brillant de l'argent poli.

Niv. 5	50 po	Niv. 25	25 000 po
Niv. 15	1 000 po		

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action simple. Votre arme ou un groupe de munitions (30 flèches, 10 carreaux d'arbalète, 20 billes de fronde ou 5 shuriken) attaquent comme une arme en argent jusqu'à la fin de la rencontre ou pour les 5 prochaines minutes. L'argent alchimique permet d'enduire des armes non magiques et des armes magiques de niveau 14 ou moins.
Niveau 15 : l'arme inflige 1d6 dégâts supplémentaires contre les créatures vulnérables aux armes en argent et les créatures sur lesquelles l'argent est préjudiciable, comme l'incapacité de se régénérer du loup-garou. L'argent alchimique permet d'enduire des armes non magiques et des armes magiques de niveau 24 ou moins.
Niveau 25 : l'arme inflige 2d6 dégâts supplémentaires contre les créatures vulnérables aux armes en argent et les créatures sur lesquelles l'argent est préjudiciable, comme l'incapacité de se régénérer du loup-garou. L'argent alchimique permet d'enduire des armes non magiques et des armes magiques de niveau 34 ou moins.

Bâton fumigène

Niveau : 6
Catégorie : volatil
Temps de création : 1 heure
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 450 po
Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

Un bâton fumigène contient des réactifs qui se mélangent et s'allument lorsqu'il est cassé, créant une zone de fumée.

Bâton fumigène — Niveau 6

Ce bâton d'argile alchimique brûle en dégageant un épais nuage de fumée.

Objet alchimique 150 po

Pouvoir (consommable ✦ périmètre) : action simple. Le bâton fumigène crée de la fumée sur une explosion de zone 1 à 5 cases ou moins. L'explosion crée un périmètre et toutes les cases qui s'y situent sont légèrement voilées. Le périmètre persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bombe aveuglante

Niveau : 3
Catégorie : volatil
Temps de création : 30 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 120 po
Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

Cette sphère de céramique contient des réactifs qui se combinent et s'embrasent dans une illumination soudaine quand la sphère se brise.

Bombe aveuglante — Niveau 3+

Quand elle est lancée, cette sphère de céramique de la taille du poing explose dans une lumière aveuglante.

Niv. 3	30 po	Niv. 18	3 400 po
Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po	Niv. 28	85 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action simple. Effectuez une attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +6 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible traite toutes les créatures non adjacentes comme disposant d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les créatures qui ne se servent pas de la vue pour détecter les autres créatures sont immunisées contre cet effet.
Niveau 8 : +11 contre Vigueur.
Niveau 13 : +16 contre Vigueur.
Niveau 18 : +21 contre Vigueur.
Niveau 23 : +26 contre Vigueur.
Niveau 28 : +31 contre Vigueur.

DAVID GRIFFITH

Cataplasme médicinal

Niveau : 3
Catégorie : remède
Temps de création : 30 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 90 po
Compétence-clé : Nature (aucun test)

Cet ensemble d'herbes médicinales apporte des points de vie supplémentaires au sujet lorsqu'il dépense une récupération après un repos court.

Cataplasme médicinal — Niveau 3+

Ce lot d'herbes médicinales tout spécialement préparées améliore les capacités de récupération naturelles.

Niv. 3	30 po	Niv. 18	3 400 po
Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po	Niv. 28	85 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ✦ guérison) : action simple. Utilisez ce pouvoir avant que vous ou l'un de vos alliés ne preniez un repos court. La cible du cataplasme médicinal regagne 2 points de vie supplémentaires quand elle dépense une récupération à la fin du repos court.
Niveau 8 : regagnez 4 points de vie supplémentaires.
Niveau 13 : regagnez 6 points de vie supplémentaires.
Niveau 18 : regagnez 8 points de vie supplémentaires.
Niveau 23 : regagnez 10 points de vie supplémentaires.
Niveau 28 : regagnez 12 points de vie supplémentaires.

Colle universelle

Niveau : 8
Catégorie : autre
Temps de création : 2 heures
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 375 po
Compétence-clé : Arcanes ou Larcin

La colle universelle est conservée dans une fiole spéciale où elle reste visqueuse. Dès qu'elle est exposée à l'air, elle crée un lien adhésif entre deux objets.

Colle universelle — Niveau 8+

Cette pâte grise crée un lien quasiment indestructible entre les deux objets contre lesquels on l'applique.

Niv. 8	125 po	Niv. 28	85 000 po
Niv. 18	3 400 po		

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action simple. Appliquez cette colle à un objet, que vous fixez contre un autre objet situé à portée d'allonge. Les deux objets doivent rester en contact jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Après la fin de votre tour de jeu suivant, les objets sont collés et il faut réussir un test de Force DD 29 pour les séparer. Un test de Force réussi inflige 2d10 dégâts à chacun des objets.
Niveau 18 : test de Force DD 35.
Niveau 28 : test de Force DD 42.

Contrepoison

Niveau : 1
Catégorie : remède
Temps de création : 15 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 70 po
Compétence-clé : Nature ou Soins (aucun test)

Le contrepoison est contenu dans une petite fiole. L'ingestion de ce liquide octroie une résistance accrue contre le poison.

Contrepoison — Niveau 1+

Ce stimulant épais aide à neutraliser les effets de la plupart des poisons.

Niv. 1	20 po	Niv. 21	9 000 po
Niv. 11	350 po		

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les poisons issus d'une source de niveau 10 ou moins. Cet effet dure jusqu'à la fin de la rencontre ou pour les 5 prochaines minutes.
Niveau 11 : poisons de niveau 20 ou moins.
Niveau 21 : poisons de niveau 30 ou moins.

Craie brise-serrure

Niveau : 4
Catégorie : autre
Temps de création : 30 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 160 po
Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

Ce fin bâton de craie est composé de réactifs spéciaux qui se dilatent quand on en brise l'extrémité.

Craie brise-serrure — Niveau 4+

Lorsqu'on l'enfonce dans un trou de serrure, ce fin bâton de craie grise peut forcer le plus complexe des verrous.

Niv. 4	40 po	Niv. 19	4 200 po
Niv. 9	160 po	Niv. 24	21 000 po
Niv. 14	800 po	Niv. 29	105 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action simple. Effectuez un test de Larcin sur un objet verrouillé adjacent ou que vous tenez, sur lequel vous bénéficiez d'un bonus de +7 à la place de vos modificateurs de test normaux. Une réussite détruit le verrou ; un échec ne l'endommage pas.
Niveau 9 : bonus de +9.
Niveau 14 : bonus de +12.
Niveau 19 : bonus de +14.
Niveau 24 : bonus de +17.
Niveau 29 : bonus de +19.

Feu grégeois

Niveau : 1
Catégorie : volatil
Temps de création : 30 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 70 po
Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

Cette substance explosive est scellée dans un flacon en argile tout spécialement traité. Un flacon lancé se casse quand il frappe un objet solide, embrasant alors le liquide qu'il contient.

Feu grégeois — Niveau 1+

Quand ce flacon se casse, il remplit une zone de flammes alchimiques.

Niv. 1	20 po	Niv. 16	1 800 po
Niv. 6	75 po	Niv. 21	9 000 po
Niv. 11	350 po	Niv. 26	45 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ✦ feu) : action simple. Effectuez une attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +4 contre Réflexes ; en cas de réussite, vous infligez 1d6 dégâts de feu ; en cas d'échec, vous infligez demi-dégâts.
Niveau 6 : +9 contre Réflexes ; 2d6 dégâts de feu.
Niveau 11 : +14 contre Réflexes ; 3d6 dégâts de feu.
Niveau 16 : +19 contre Réflexes ; 3d6 dégâts de feu.
Niveau 21 : +24 contre Réflexes ; 4d6 dégâts de feu.
Niveau 26 : +29 contre Réflexes ; 4d6 dégâts de feu.

Modification : munition (niveau + 1). Vous créez cet objet pour qu'il soit utilisé avec une arme à distance comme un arc, une arbalète ou une fronde. Sa portée devient celle de l'arme, mais il utilise toujours le modificateur à l'attaque indiqué. La zone de l'explosion ne change pas. N'incluez pas à l'attaque le bonus de maniement de l'arme ou son bonus d'altération. Le coût des composantes de l'objet s'appuie sur la table suivante.

Niveau	Coût des composantes (po)
2	25
7	100
12	500
17	2 600
22	13 000
27	65 000

Flasque de secousse

Niveau : 10
Catégorie : volatil
Temps de création : 1 heure
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 800 po
Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

Des réactifs tout spécialement préparés soufflent les alentours quand ce flacon scellé se casse.

1. Teinture bonne-nuit ; 2. Flasque de secousse ; 3. Cataplasme médicinal

Flasque de secousse — Niveau 10+

Quand ce flacon se brise, il crée une onde de choc qui hébète vos ennemis.

Niv. 10	200 po	Niv. 25	25 000 po
Niv. 15	1 000 po	Niv. 30	125 000 po
Niv. 20	5 000 po		

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action simple. Effectuez une attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +13 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 15 : +18 contre Vigueur.
Niveau 20 : +23 contre Vigueur.
Niveau 25 : +28 contre Vigueur.
Niveau 30 : +33 contre Vigueur.

Givre grégeois

Niveau : 1
Catégorie : volatil
Temps de création : 30 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 70 po
Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

Le givre grégeois est scellé dans une fiole en céramique isolante. Quand elle se casse, l'exposition soudaine à l'air provoque la dilation du givre grégeois, puis son gel.

Givre grégeois — Niveau 1+

Ce flacon de céramique explose dans une brume glacée quand il frappe, nimbant sa cible d'un froid paralysant.

Niv. 1	20 po	Niv. 16	1 800 po
Niv. 6	75 po	Niv. 21	9 000 po
Niv. 11	350 po	Niv. 26	45 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ✦ froid) : action simple. Effectuez une attaque : distance 5/10 ; +4 contre Réflexes ; en cas de réussite, la cible subit 1d10 dégâts de froid et est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ; en cas d'échec, la cible subit demi-dégâts et n'est pas ralentie.
Niveau 6 : +9 contre Réflexes ; 1d10 dégâts de froid.

DAVID GRIFFITH

Niveau 11 : +14 contre Réflexes ; 2d10 dégâts de froid.
Niveau 16 : +19 contre Réflexes ; 2d10 dégâts de froid.
Niveau 21 : +24 contre Réflexes ; 3d10 dégâts de froid.
Niveau 26 : +29 contre Réflexes ; 3d10 dégâts de froid.

Modification : munition (niveau + 1). Vous créez cet objet pour qu'il soit utilisé avec une arme à distance comme un arc, une arbalète ou une fronde. Sa portée devient celle de l'arme, mais il utilise toujours le modificateur à l'attaque indiqué. N'incluez pas à l'attaque le bonus de maniement de l'arme ou son bonus d'altération. Le coût des composantes de l'objet s'appuie sur la table suivante.

Niveau	Coût des composantes (po)
2	25
7	100
12	500
17	2 600
22	13 000
27	65 000

Goudron feu-dragon

Niveau : 3
Catégorie : volatil
Temps de création : 30 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 120 po
Compétence-clé : Larcin ou Nature (aucun test)

Ce goudron vert est enveloppé d'un emballage protecteur qui se déchire quand il frappe une cible solide. Le goudron feu-dragon colle à la cible et brûle d'une flamme alchimique.

Goudron feu-dragon — Niveau 3+

Cette substance collante embrase la cible de flammes persistantes.

Niv. 3	30 po	Niv. 18	3 400 po
Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po	Niv. 28	85 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ✦ feu) : action simple. Effectuez une attaque : distance 5/10 ; +6 contre Réflexes ; en cas de réussite, la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Niveau 8 : +11 contre Réflexes ; 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Niveau 13 : +16 contre Réflexes ; 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Niveau 18 : +21 contre Réflexes ; 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Niveau 23 : +26 contre Réflexes ; 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Niveau 28 : +31 contre Réflexes ; 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Huile de lente-marche

Niveau : 3
Catégorie : huile
Temps de création : 1 heure
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 120 po
Compétence-clé : Arcanes, Larcin ou Nature (aucun test)

Cette huile paralysante s'applique sur une arme pour ralentir l'avance de vos ennemis.

Huile de lente-marche — Niveau 3+

Une arme enduite de cette huile blanche a le pouvoir de ralentir un adversaire.

Niv. 3	30 po	Niv. 18	3 400 po
Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po	Niv. 28	85 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action simple. Enduisez votre arme ou une munition d'huile de lente-marche. Effectuez une attaque secondaire contre la prochaine créature que vous touchez avec l'arme ou la munition enduite : +6 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Niveau 8 : +11 contre Vigueur.
Niveau 13 : +16 contre Vigueur.
Niveau 18 : +21 contre Vigueur.
Niveau 23 : +26 contre Vigueur.
Niveau 28 : +31 contre Vigueur.

Huile frappe-spectre

Niveau : 3
Catégorie : huile
Temps de création : 15 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 500 po
Compétence-clé : Larcin, Nature ou Religion (aucun test)

Appliquée sur une arme, cette huile claire en fait la terreur des fantômes, âmes-en-peine et autres créatures immatérielles.

Huile frappe-spectre — Niveau 3+

Une arme enduite de cette huile trouble dégage une brume fantomatique jaunâtre.

Niv. 3	30 po	Niv. 18	3 400 po
Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po	Niv. 28	85 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action simple. Enduisez votre arme ou une munition d'huile frappe-spectre. Effectuez une attaque secondaire contre le prochain mort-vivant ayant une résistance immatérielle que vous touchez avec l'arme ou la munition enduite : +6 contre Vigueur ; en cas de réussite, vous ignorez la résistance immatérielle de la créature lorsque vous déterminez les dégâts de l'attaque.
Niveau 8 : +11 contre Vigueur.
Niveau 13 : +16 contre Vigueur.
Niveau 18 : +21 contre Vigueur.
Niveau 23 : +26 contre Vigueur.
Niveau 28 : +31 contre Vigueur.

Onguent d'insaisissabilité

Niveau : 8
Catégorie : autre
Temps de création : 1 heure
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 375 po
Compétence-clé : Larcin ou Nature (aucun test)

Cette huile d'un noir verdâtre permet à une créature de se dégager d'une étreinte ou de liens.

Onguent d'insaisissabilité — Niveau 8+

Ce gel huileux permet d'échapper facilement à des liens.

Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po	Niv. 28	85 000 po
Niv. 18	3 400 po		

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action simple. Vous ou un allié adjacent bénéficiez d'un bonus de +14 aux tests d'Acrobaties contre le DD de liens ou les Réflexes d'une créature qui vous étreint pendant 5 minutes ou jusqu'à la fin de la rencontre ; utilisez ce modificateur à la place de vos modificateurs de test normaux.
Niveau 13 : bonus de +16.
Niveau 18 : bonus de +19.
Niveau 23 : bonus de +21.
Niveau 28 : bonus de +24.

Pierre à tonnerre

Niveau : 5
Catégorie : volatil
Temps de création : 1 heure
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 200 po
Compétence-clé : Arcanes, Larcin ou Nature (aucun test)

Une pierre à tonnerre éclate lorsqu'elle frappe une surface solide, mélangeant alors les réactifs puissants qu'elle renferme pour produire un choc assourdissant.

Pierre à tonnerre — Niveau 5+

À l'impact, cette sphère d'argile émet un coup de tonnerre capable d'assourdir et de renverser les créatures alentour.

Niv. 5	50 po	Niv. 20	5 000 po
Niv. 10	200 po	Niv. 25	25 000 po
Niv. 15	1 000 po	Niv. 30	125 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ✦ tonnerre) : action simple. Effectuez une attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +8 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible subit 1d4 dégâts de tonnerre, est poussée de 1 case depuis le centre de l'explosion, et est assourdie (sauvegarde annule).
Niveau 10 : +13 contre Vigueur.
Niveau 15 : +18 contre Vigueur ; 2d4 dégâts de tonnerre.
Niveau 20 : +23 contre Vigueur ; 2d4 dégâts de tonnerre.
Niveau 25 : +28 contre Vigueur ; 3d4 dégâts de tonnerre.
Niveau 30 : +33 contre Vigueur ; 3d4 dégâts de tonnerre.

Poison dard-sang

Niveau : 3
Catégorie : poison
Temps de création : 30 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 120 po
Compétence-clé : Larcin ou Nature (aucun test)

Ce poison noir est un mélange de venins d'araignées, de mille-pattes et de scorpions, le tout renforcé chimiquement.

Poison dard-sang — Niveau 3+

Cette toxine d'un noir d'encre inflige des blessures qui brûlent longtemps après le coup initial.

Niv. 3	30 po	Niv. 18	3 400 po
Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po	Niv. 28	85 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ✦ poison) : action simple. Enduisez votre arme ou une munition de poison dard-sang. Effectuez une attaque secondaire contre la prochaine cible que vous touchez avec l'arme ou la munition en question : +6 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).
Niveau 8 : +11 contre Vigueur.
Niveau 13 : +16 contre Vigueur.
Niveau 18 : +21 contre Vigueur.
Niveau 23 : +26 contre Vigueur.
Niveau 28 : +31 contre Vigueur.

Poudre de pistage

Niveau : 4
Catégorie : autre
Temps de création : 1 heure
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 160 po
Compétence-clé : Larcin ou Nature (aucun test)

Cette poudre légère s'applique habituellement aux endroits où l'on cherche des traces existantes ou où l'on veut détecter une créature qui y passera plus tard.

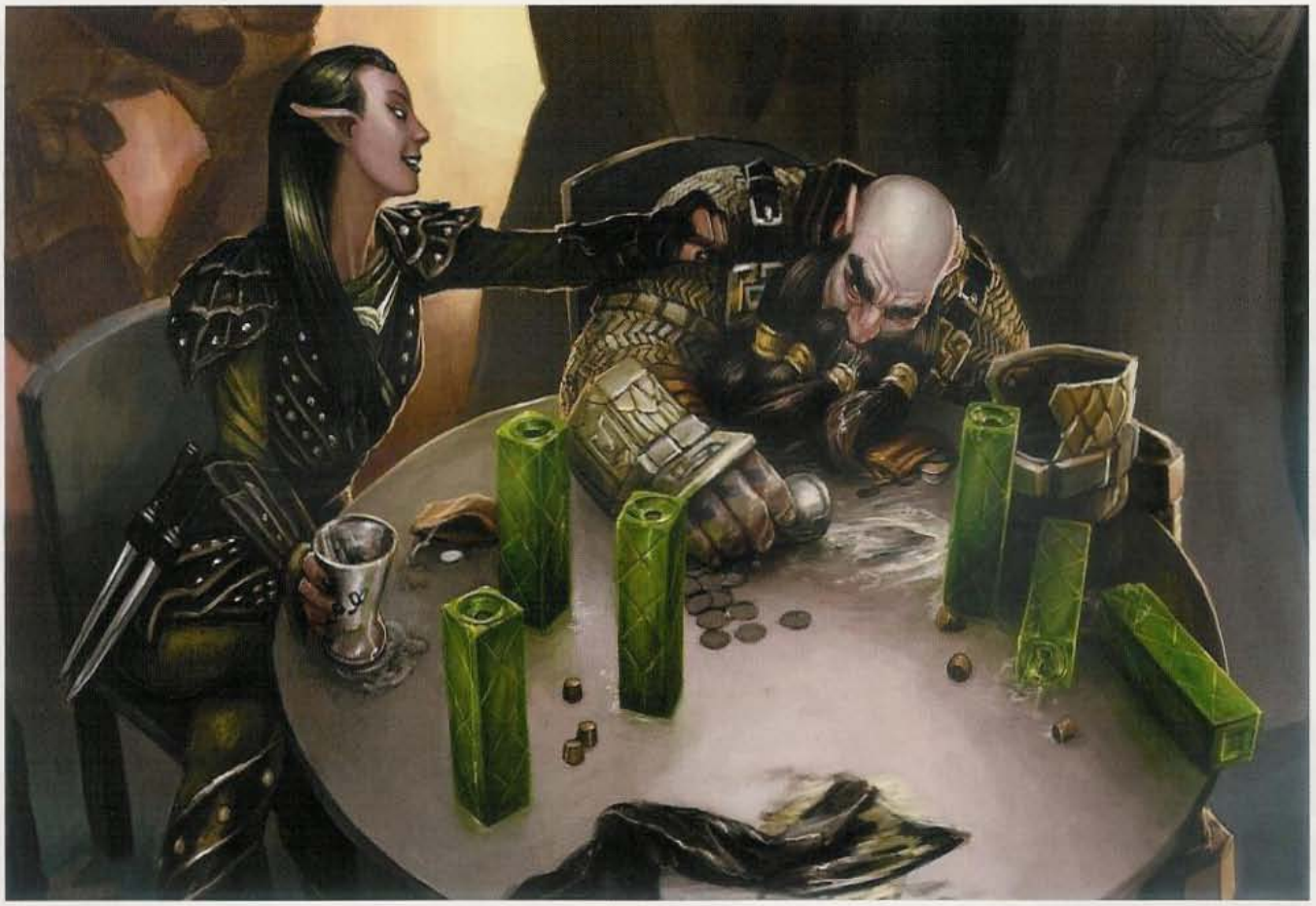
Poudre de pistage — Niveau 4+

Les grains de cette poudre argentée peuvent révéler les traces les plus subtiles.

Niv. 4	40 po	Niv. 19	4 200 po
Niv. 9	160 po	Niv. 24	21 000 po
Niv. 14	800 po	Niv. 29	105 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ✦ périmètre) : action simple. La poudre de pistage crée un périmètre de 5 cases contiguës. Là où on la répand, les tests de Perception visant à trouver des traces sont effectués avec un bonus total de +7 ; utilisez ce modificateur à la place de vos modificateurs de test normaux.
La poudre de pistage peut être détectée au moyen d'un test de Perception DD 20 et ses effets durent 1 heure.
Niveau 9 : bonus de +9.
Niveau 14 : bonus de +12.
Niveau 19 : bonus de +14.
Niveau 24 : bonus de +17.
Niveau 29 : bonus de +19.



DREW BAKER

Poudre de sens-clairs

Niveau : 1
Catégorie : remède
Temps de création : 30 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 80 po
Compétence-clé : Nature ou Soins (aucun test)

Cette poudre blanche est généralement conservée dans une petite fiole qui peut être placée sous le nez du sujet. Une fois inhalée, elle permet de se débarrasser des états préjudiciables aveuglé ou assourdi.

Poudre de sens-clairs — Niveau 1+

Cette fine poudre argentée restaure les sens perdus.

Niv. 1	20 po	Niv. 16	1 800 po
Niv. 6	75 po	Niv. 21	9 000 po
Niv. 11	350 po	Niv. 26	45 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action mineure. Vous ou un allié adjacent pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre un état préjudiciable aveuglé ou assourdi auquel un jet de sauvegarde est en mesure de mettre fin. La source de l'état préjudiciable doit être de niveau 5 ou moins.
Niveau 6 : niveau 10 ou moins.
Niveau 11 : niveau 15 ou moins.
Niveau 16 : niveau 20 ou moins.
Niveau 21 : niveau 25 ou moins.
Niveau 26 : niveau 30 ou moins.

Repousse-bêtes

Niveau : 4
Catégorie : autre
Temps de création : 30 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 160 po
Compétence-clé : Nature ou Soins (aucun test)

Vous pouvez embraser cet objet en le brisant, ce qui crée alors un périmètre dont l'odeur est insupportable pour les bêtes.

Repousse-bêtes — Niveau 4+

Ce bâtonnet d'encens à combustion rapide crée un nuage de fumée qui tient les bêtes à distance.

Niv. 4	160 po	Niv. 19	9 400 po
Niv. 9	320 po	Niv. 24	42 000 po
Niv. 14	1 600 po	Niv. 29	210 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ✦ périmètre) : action simple. Effectuez une attaque : explosion de proximité 1 ; vise les bêtes uniquement ; +10 contre Vigueur ; l'explosion crée un périmètre, et les cibles touchées glissent vers la case située hors du périmètre la plus proche. Le périmètre persiste jusqu'à la fin de la rencontre, et les bêtes qui se déplacent ou débutent leur tour de jeu dans une case affectée sont sujettes à la même attaque du repousse-bêtes.
Niveau 9 : +15 contre Vigueur.
Niveau 14 : +20 contre Vigueur.
Niveau 19 : +25 contre Vigueur.
Niveau 24 : +30 contre Vigueur.
Niveau 29 : +35 contre Vigueur.

Sacoche immobilisante

Niveau : 2
Catégorie : autre
Temps de création : 1 heure
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 100 po
Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

Une sacoche immobilisante contient un gel poisseux qui se dilate et durcit à l'air libre. La sacoche contenant le gel est enveloppée de façon à exploser à l'impact.

Sacoche immobilisante — Niveau 2+

Ce petit sac en cuir contient un gel collant capable d'immobiliser vos ennemis.

Niv. 2	25 po	Niv. 17	2 600 po
Niv. 7	100 po	Niv. 22	13 000 po
Niv. 12	500 po	Niv. 27	65 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable) : action simple. Effectuez une attaque : distance 5/10 ; +5 contre Réflexes ; en cas de réussite, la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, puis elle est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Niveau 7 : +10 contre Réflexes.
Niveau 12 : +15 contre Réflexes.
Niveau 17 : +20 contre Réflexes.
Niveau 22 : +25 contre Réflexes.
Niveau 27 : +30 contre Réflexes.

Solution d'eau-claire

Niveau : 1
Catégorie : autre
Temps de création : 30 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 100 po
Compétence-clé : Arcanes, Nature ou Religion (aucun test)

La solution d'eau-claire rend l'eau stagnante potable et assainit les liquides les plus dangereux.

Solution d'eau-claire — Niveau 1

Cette petite boulette de gelée blanche purifie les liquides les plus toxiques, des poisons aux eaux-de-vie naines.

Objet alchimique 20 po

Pouvoir (consommable) : action mineure. Appliquez la solution d'eau claire à un volume de liquide équivalent à un cube d'une case de côté (1,50 m x 1,50 m x 1,50 m, soit 3 375 litres). La solution débarrasse le liquide des poisons ou maladies qui y sont présents après 1 minute.
La solution d'eau-claire ne peut pas éliminer les poisons ou maladies déjà présents dans l'organisme d'une créature. Elle n'a pas d'effet sur les créatures accompagnées des mots-clés aquatique ou eau. Si elle est appliquée à un volume de liquide supérieur à celui qui est mentionné ci-dessus, elle reste sans effet.

FRANZ VOHWINKEL

Solvant universel

Niveau : 10
Catégorie : autre
Temps de création : 30 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 600 po
Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

Ce liquide transparent a une odeur caramélisée. On en conserve souvent à côté des fioles de colle universelle (cf. plus haut).

Solvant universel — **Niveau 10**

Cette solution claire peut dissoudre n'importe quel adhésif.

Objet alchimique 200 po

Pouvoir (consumable) : action simple. Appliquez cette substance sur une créature ou un objet. Détruisez tout type d'agent adhérant ordinaire (y compris la colle universelle) vous affectant vous, ou encore un objet en votre possession ou dans une case adjacente.
Le solvant universel permet à une créature immobilisée par des agents ordinaires, comme la *bille gluante* d'un frondeur kobold ou le pouvoir d'*explosion visqueuse* d'un mage visqueux aboleth, d'effectuer aussitôt un jet de sauvegarde contre l'effet. Il n'affecte pas les effets secondaires de ces substances (comme l'effet de ralentissement de l'*explosion visqueuse*) ni les créatures immobilisées par d'autres effets (comme, par exemple, l'attaque de griffes d'une goule).

Tapis-explosif

Niveau : 4
Catégorie : volatil
Temps de création : 30 minutes
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 120 po
Compétence-clé : Arcanes ou Larcin (aucun test)

Le tapis-explosif est composé d'un ensemble de petits cristaux. Quand ils sont posés avec soin sur le sol, ils se transforment en un piège dangereux qui explose lorsque l'on marche dessus. Il existe trois variétés de tapis-explosifs, déterminées à la fabrication.

Tapis-explosif — **Niveau 4+**

Ces cristaux granuleux explosent quand on marche dessus.

Niv. 4	120 po	Niv. 19	4 200 po
Niv. 9	160 po	Niv. 24	21 000 po
Niv. 14	800 po	Niv. 29	105 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ✦ électricité, feu ou froid) : action simple. Vous posez le tapis-explosif sur une case adjacente inoccupée. Quand une créature se déplace dans cette case, le tapis-explosif effectue une attaque contre la créature au prix d'une réaction immédiate : +7 contre Réflexes ; en cas de réussite, la cible subit des dégâts et des effets qui dépendent du type de tapis-explosif :
Tapis-de-feu : 2d8 dégâts de feu, et la cible est immobilisée jusqu'au début de son tour de jeu suivant.
Tapis-de-glace : 1d8 dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Tapis-de-foudre : 1d8 dégâts d'électricité, la cible est immobilisée jusqu'au début de son tour de jeu suivant, et elle donne un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Le tapis-explosif peut être détecté au moyen d'un test de Perception DD 20. Une créature qui vole ou saute par-dessus la case ne le déclenche pas.
Niveau 9 : +12 contre Réflexes.
Niveau 14 : +17 contre Réflexes ; +1d8 dégâts ; Perception DC 25.
Niveau 19 : +22 contre Réflexes ; +1d8 dégâts ; Perception DC 25.
Niveau 24 : +27 contre Réflexes ; +2d8 dégâts ; Perception DC 30.
Niveau 29 : +32 contre Réflexes ; +2d8 dégâts ; Perception DC 30.

Teinture bonne-nuit

Niveau : 6
Catégorie : poison
Temps de création : 1 heure
Coût des composantes : cf. ci-dessous
Prix d'achat : 750 po
Compétence-clé : Larcin ou Nature (aucun test)

Ce liquide se dissout dans la nourriture ou la boisson d'une victime sans méfiance, qui sombre alors dans l'inconscience.

Teinture bonne-nuit — **Niveau 6+**

Cet élixir sucré peut neutraliser un adversaire sans même le blesser.

Niv. 6	150 po	Niv. 21	18 000 po
Niv. 11	700 po	Niv. 26	90 000 po
Niv. 16	3 600 po		

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ✦ sommeil) : action mineure. Vous appliquez la teinture bonne-nuit à un plat ou un breuvage adjacent. Une créature qui l'avale est sujette à une attaque après 1 minute : +12 contre Vigueur ; en cas de réussite, cette créature est inconsciente pendant 1 heure ou jusqu'à ce qu'elle soit attaquée ou secouée violemment.
Niveau 11 : +17 contre Vigueur.
Niveau 16 : +22 contre Vigueur.
Niveau 21 : +27 contre Vigueur.
Niveau 26 : +32 contre Vigueur.

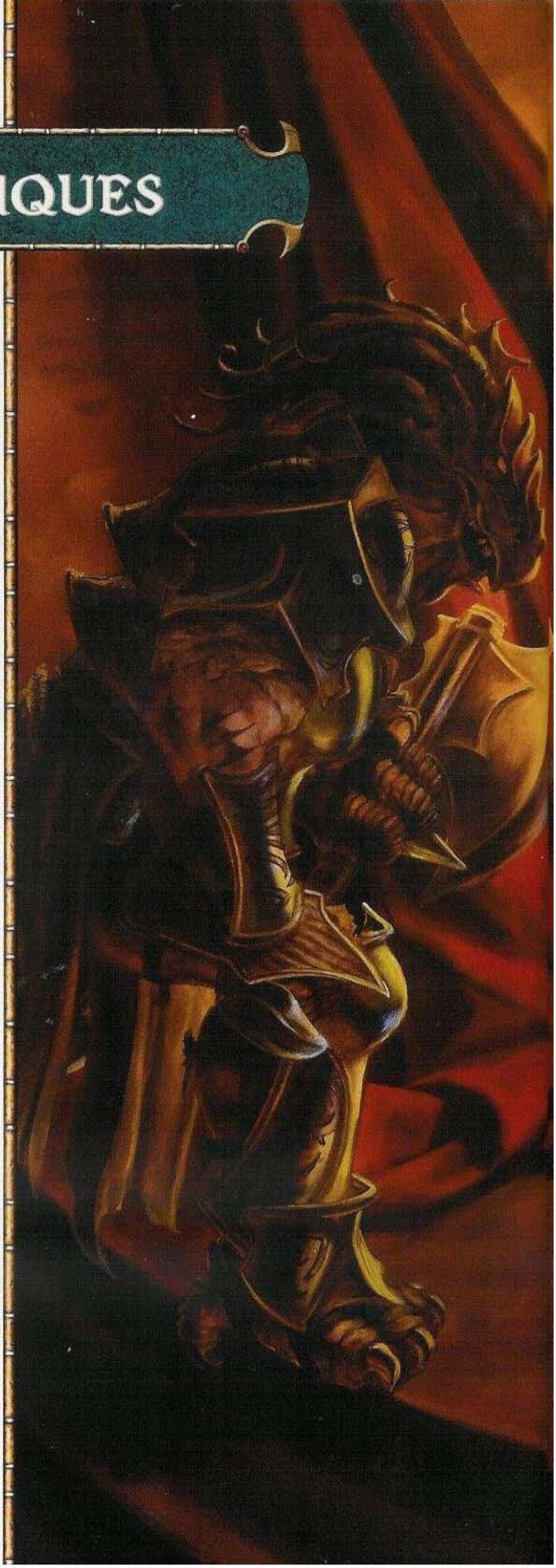
CHAPITRE 2

Objets magiques

Depuis l'époque reculée où les dieux et les originels s'affrontèrent, on canalise la magie au sein d'objets variés. Au départ, cette pratique avait pour but de la stocker en prévision de la bataille et cette habitude perdure aujourd'hui encore, certains objets jouant cependant un rôle strictement utilitaire là où d'autres permettent d'accomplir de véritables exploits.

Ce chapitre est en quelque sorte un recueil de trésors, que vous souhaitiez vous les offrir ou les inclure aux butins de vos monstres. Ainsi, vous y trouverez :

- **Armures :** magie et matériaux offrent un large choix d'armures qui sauront vous sauver la peau.
- **Armes :** agrandissez votre arsenal avec tout un assortiment de nouvelles armes simples, de guerre et supérieures.
- **Focaliseurs :** baguettes, bâtons, orbes, sceptres et symboles sacrés, tous dotés de leurs particularités.
- **Anneaux :** qui sait ce dont est capable un anneau magique ? Ce type d'objet est toujours des plus imprévisibles...
- **Bottes et jambières :** que vous vous déplaciez ou non, il est parfois préférable de changer de souliers.
- **Boucliers et bracelets :** autant d'objets qui donneront un coup de fouet à vos défenses, sans oublier quelques options offensives.
- **Capes et amulettes :** consolider vos défenses ne suffit pas toujours. Si en plus vous pouvez être chic, pourquoi vous en priver ?
- **Casques et bandeaux :** une foule d'objets destinés à la tête pour améliorer vos compétences, votre perception et vos réactions.
- **Ceintures :** tous les aventuriers en ont dans le ventre ! Mettez donc une ceinture !
- **Compagnons :** même votre compagnon peut porter un objet magique qui augmentera ses capacités et renforcera le lien que vous entretenez avec lui.
- **Gants et gantelets :** en combat, c'est sur vos bras que vous devrez compter, alors ne les négligez pas.
- **Objets merveilleux :** les objets magiques les plus incongrus récompensent les individus les plus ingénieux.
- **Consommables :** parfois, un objet à usage unique suffit. Élixirs et réactifs, voilà ce que vous trouverez ici.



RANDY GALLEGOS

ARMURES

Les armes ne trancheront pas mes chairs et les sorts ne me brûleront pas. Avec cette armure d'acier, je suis tout bonnement invincible.

Chaque armure, du harnois le plus encombrant à la robe la plus légère, s'accompagne d'un niveau et d'un bonus d'altération, ce dernier représentant en quelque sorte la défense magique qu'elle confère. Il peut s'agir d'un champ invisible qui détourne les attaques ou d'un enchantement qui renforce les matériaux dont elle est constituée.

Le bonus d'altération des armures est très variable, si bien qu'on en trouve pour les aventuriers de tous niveaux. Du reste, à très haut niveau, elles vous éviteront certainement de vous faire grignoter par un vilain dragon rouge.

ARMURES MAGIQUES

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
2	aguerrie +1	520	Toutes
2	de répulsion +1	520	Étoffe, cuir
2	de résistance +1	520	Toutes
2	du martyr +1	520	Écailles, harnois
2	glissante +1	520	Étoffe, cuir, peau
2	hurlante +1	520	Peau, écailles, harnois
2	immunisante +1	520	Écailles, harnois
2	robe de scintillement +1	520	Étoffe
2	robe des mille yeux +1	520	Étoffe
3	bestiale +1	680	Cuir, peau
3	d'amélioration +1	680	Mailles, écailles, harnois
3	d'exploits +1	680	Toutes
3	d'intrusion +1	680	Toutes
3	de courage +1	680	Écailles, harnois
3	de flamme blanche +1	680	Mailles, écailles, harnois
3	de graisse vipérine +1	680	Cuir, peau
3	de peau de serpent +1	680	Cuir, peau
3	de purification +1	680	Toutes
3	donneuse de vie +1	680	Harnois
3	pierreuse +1	680	Harnois
3	polyvalente +1	680	Mailles, harnois
3	robe aux piquants +1	680	Étoffe
3	robe de peau de pierre +1	680	Étoffe
4	chatoyante +1	840	Étoffe
4	de cristal +1	840	Écailles, harnois
4	de durabilité +1	840	Peau, mailles, écailles, harnois
4	de fortification +1	840	Écailles, harnois
4	de mithral +1	840	Mailles, écailles, harnois
4	de renforcement +1	840	Écailles, harnois
4	de verve +1	840	Écailles, harnois
4	gelée +1	840	Écailles, harnois
4	pélorienne +1	840	Mailles, écailles, harnois
4	robe de prévoyance +1	840	Étoffe
4	salubre +1	840	Écailles, harnois
5	agile +1	1 000	Mailles, écailles, harnois
5	de légèreté nuageuse +1	1 000	Étoffe, cuir
5	de sacrifice +1	1 000	Mailles, écailles, harnois

ARMURES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
5	de souffrance partagée +1	1 000	Toutes
5	du tacticien +1	1 000	Mailles, écailles, harnois
6	convoquée +2	1 800	Toutes
6	de l'imposteur +2	1 800	Mailles, écailles, harnois
7	aguerrie +2	2 600	Toutes
7	de répulsion +2	2 600	Étoffe, cuir
7	de résistance +2	2 600	Toutes
7	du martyr +2	2 600	Écailles, harnois
7	glissante +2	2 600	Étoffe, cuir, peau
7	hurlante +2	2 600	Peau, écailles, harnois
7	immunisante +2	2 600	Écailles, harnois
7	irréfutable +2	2 600	Écailles, harnois
7	robe de scintillement +2	2 600	Étoffe
7	robe des mille yeux +2	2 600	Étoffe
8	bestiale +2	3 400	Cuir, peau
8	d'amélioration +2	3 400	Mailles, écailles, harnois
8	d'exploits +2	3 400	Toutes
8	d'intrusion +2	3 400	Toutes
8	de courage +2	3 400	écailles, harnois
8	de flamme blanche +2	3 400	Mailles, écailles, harnois
8	de forme de rat +2	3 400	Cuir
8	de graisse vipérine +2	3 400	Cuir, peau
8	de peau de serpent +2	3 400	Cuir, peau
8	de purification +2	3 400	Toutes
8	donneuse de vie +2	3 400	Harnois
8	du crochet de serpent +2	3 400	Cuir, peau
8	du seigneur des bêtes +2	3 400	Cuir, peau
8	épineuse +2	3 400	Mailles, écailles, harnois
8	fer-sang +2	3 400	Écailles, harnois
8	pierreuse +2	3 400	Harnois
8	polyvalente +2	3 400	Mailles, harnois
8	robe aux piquants +2	3 400	Étoffe
8	robe de peau de pierre +2	3 400	Étoffe
9	chatoyante +2	4 200	Étoffe
9	de cristal +2	4 200	Écailles, harnois
9	de durabilité +2	4 200	Peau, mailles, écailles, harnois
9	de fortification +2	4 200	Écailles, harnois
9	de mithral +2	4 200	Mailles, écailles, harnois
9	de mort ricanante +2	4 200	Étoffe, cuir, peau
9	de renforcement +2	4 200	Écailles, harnois
9	de verve +2	4 200	Écailles, harnois
9	du champion +2	4 200	Écailles, harnois
9	du cumulonimbus +2	4 200	Mailles, écailles, harnois
9	du survivant +2	4 200	Étoffe, cuir, peau
9	frac miroir +2	4 200	Étoffe, cuir, peau
9	gelée +2	4 200	Écailles, harnois
9	pélorienne +2	4 200	Mailles, écailles, harnois
9	réflexe +2	4 200	Mailles, écailles, harnois
9	robe de prévoyance +2	4 200	Étoffe
9	salubre +2	4 200	Écailles, harnois
9	solaire +2	4 200	Écailles, harnois
9	tisse-terre +2	4 200	Étoffe
9	vertueuse +2	4 200	Harnois
10	agile +2	5 000	Mailles, écailles, harnois
10	belliqueuse +2	5 000	Harnois

ARMURES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
10	de légèreté nuageuse +2	5 000	Étoffe, cuir
10	de sacrifice +2	5 000	Mailles, écailles, harnois
10	de souffrance partagée +2	5 000	Toutes
10	du tacticien +2	5 000	Mailles, écailles, harnois
11	convoquée +3	9 000	Toutes
11	de l'imposteur +3	9 000	Mailles, écailles, harnois
12	aguerrie +3	13 000	Toutes
12	de répulsion +3	13 000	Étoffe, cuir
12	de résistance +3	13 000	Toutes
12	de vacillement +3	13 000	Étoffe, cuir, peau
12	du martyr +3	13 000	Écailles, harnois
12	glissante +3	13 000	Étoffe, cuir, peau
12	hurlante +3	13 000	Peau, écailles, harnois
12	immunisante +3	13 000	Écailles, harnois
12	irréfutable +3	13 000	Écailles, harnois
12	robe de scintillement +3	13 000	Étoffe
12	robe des mille yeux +3	13 000	Étoffe
12	sombreforge +3	13 000	Mailles, écailles, harnois
13	bestiale +3	17 000	Cuir, peau
13	brûle-sang +3	17 000	Mailles, écailles, harnois
13	d'amélioration +3	17 000	Mailles, écailles, harnois
13	d'argile élukienne +3	17 000	Mailles, écailles, harnois
13	d'esquive de géant +3	17 000	Cuir
13	d'exploits +3	17 000	Toutes
13	d'intrusion +3	17 000	Toutes
13	de corail +3	17 000	Écailles, harnois
13	de courage +3	17 000	Écailles, harnois
13	de déferlement +3	17 000	Toutes
13	de flamme blanche +3	17 000	Mailles, écailles, harnois
13	de forme de rat +3	17 000	Cuir
13	de graisse vipérine +3	17 000	Cuir, peau
13	de lumière étoilée +3	17 000	Étoffe
13	de peau de serpent +3	17 000	Cuir, peau
13	de purification +3	17 000	Toutes
13	donneuse de vie +3	17 000	Harnois
13	du crochet de serpent +3	17 000	Cuir, peau
13	du seigneur des bêtes +3	17 000	Cuir, peau
13	épineuse +3	17 000	Mailles, écailles, harnois
13	fer-sang +3	17 000	Écailles, harnois
13	pierreuse +3	17 000	Harnois
13	polyvalente +3	17 000	Mailles, harnois
13	robe aux étoiles +3	17 000	Étoffe
13	robe aux piquants +3	17 000	Étoffe
13	robe de feu défiant +3	17 000	Étoffe
13	robe de givre défiant +3	17 000	Étoffe
13	robe de peau de pierre +3	17 000	Étoffe
14	aqueuse +3	21 000	Étoffe, cuir, peau
14	brûle-givre +3	21 000	Harnois
14	chatoyante +3	21 000	Étoffe
14	d'adaptation chaotique +3	21 000	Toutes
14	d'attraction +3	21 000	Écailles, harnois

ARMURES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
14	de cristal +3	21 000	Écailles, harnois
14	de déplacement +3	21 000	Étoffe, cuir, peau
14	de durabilité +3	21 000	Peau, mailles, écailles, harnois
14	de fortification +3	21 000	Écailles, harnois
14	de mental féerique +3	21 000	Étoffe, cuir
14	de mithral +3	21 000	Mailles, écailles, harnois
14	de mort ricanante +3	21 000	Étoffe, cuir, peau
14	de nuit +3	21 000	Étoffe, cuir
14	de renforcement +3	21 000	Écailles, harnois
14	de verve +3	21 000	Écailles, harnois
14	du champion +3	21 000	Écailles, harnois
14	du cumulonimbus +3	21 000	Mailles, écailles, harnois
14	du survivant +3	21 000	Étoffe, cuir, peau
14	du vide cristallin +3	21 000	Toutes
14	frac miroir +3	21 000	Étoffe, cuir, peau
14	gelée +3	21 000	Écailles, harnois
14	pélorienne +3	21 000	Mailles, écailles, harnois
14	réflexe +3	21 000	Mailles, écailles, harnois
14	robe de prévoyance +3	21 000	Étoffe
14	salubre +3	21 000	Écailles, harnois
14	solaire +3	21 000	Écailles, harnois
14	squelette +3	21 000	Harnois
14	tisse-terre +3	21 000	Étoffe
14	vertueuse +3	21 000	Harnois
15	agile +3	25 000	Mailles, écailles, harnois
15	antiassassin +3	25 000	Toutes
15	belliqueuse +3	25 000	Harnois
15	de légèreté nuageuse +3	25 000	Étoffe, cuir
15	de lien spirituel +3	25 000	Mailles
15	de négation +3	25 000	Toutes
15	de sacrifice +3	25 000	Mailles, écailles, harnois
15	de seigneur des orages +3	25 000	Mailles, écailles, harnois
15	de souffrance partagée +3	25 000	Toutes
15	du fanatique +3	25 000	Étoffe
15	du tacticien +3	25 000	Mailles, écailles, harnois
15	robe d'orage défiant +3	25 000	Étoffe
15	robe illithid +3	25 000	Étoffe
16	convoquée +4	45 000	Toutes
16	de l'imposteur +4	45 000	Mailles, écailles, harnois
17	aguerrie +4	65 000	Toutes
17	de la feuille sauvage +4	65 000	Étoffe, cuir, peau
17	de répulsion +4	65 000	Étoffe, cuir
17	de résistance +4	65 000	Toutes
17	de vacillement +4	65 000	Étoffe, cuir, peau
17	du martyr +4	65 000	Écailles, harnois
17	glissante +4	65 000	Étoffe, cuir, peau

ARMURES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
17	hurlante +4	65 000	Peau, écailles, harnois
17	immunisante +4	65 000	Écailles, harnois
17	irréfutable +4	65 000	Écailles, harnois
17	robe de marche sanguinaire +4	65 000	Étoffe
17	robe de sape +4	65 000	Étoffe
17	robe de scintillement +4	65 000	Étoffe
17	robe des mille yeux +4	65 000	Étoffe
17	sombreforge +4	65 000	Mailles, écailles, harnois
18	bestiale +4	85 000	Cuir, peau
18	brûle-sang +4	85 000	Mailles, écailles, harnois
18	d'amélioration +4	85 000	Mailles, écailles, harnois
18	d'argile élukienne +4	85 000	Mailles, écailles, harnois
18	d'écailles de dragon blanc +4	85 000	Écailles
18	d'écailles de dragon noir +4	85 000	Écailles
18	d'esquive de géant +4	85 000	Cuir
18	d'exploits +4	85 000	Toutes
18	d'intrusion +4	85 000	Toutes
18	de corail +4	85 000	Écailles, harnois
18	de courage +4	85 000	Écailles, harnois
18	de déferlement +4	85 000	Toutes
18	de flamme blanche +4	85 000	Mailles, écailles, harnois
18	de forme de rat +4	85 000	Cuir
18	de graisse vipérine +4	85 000	Cuir, peau
18	de lumière étoilée +4	85 000	Étoffe
18	de peau de serpent +4	85 000	Cuir, peau
18	de purification +4	85 000	Toutes
18	donneuse de vie +4	85 000	Harnois
18	du crochet de serpent +4	85 000	Cuir, peau
18	du seigneur des bêtes +4	85 000	Cuir, peau
18	du traqueur +4	85 000	Cuir, peau
18	épineuse +4	85 000	Mailles, écailles, harnois
18	fer-sang +4	85 000	Écailles, harnois
18	pierreuse +4	85 000	Harnois
18	polyvalente +4	85 000	Mailles, harnois
18	robe aux étoiles +4	85 000	Étoffe
18	robe aux piquants +4	85 000	Étoffe
18	robe de feu défiant +4	85 000	Étoffe
18	robe de givre défiant +4	85 000	Étoffe
18	robe de peau de pierre +4	85 000	Étoffe
19	aqueuse +4	105 000	Étoffe, cuir, peau
19	brûle-givre +4	105 000	Harnois
19	chatoyante +4	105 000	Étoffe
19	d'adaptation chaotique +4	105 000	Toutes
19	d'attraction +4	105 000	Écailles, harnois
19	d'écailles de dragon bleu +4	105 000	Écailles
19	d'écailles de dragon vert +4	105 000	Écailles

ARMURES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
19	de cristal +4	105 000	Écailles, harnois
19	de déplacement +4	105 000	Étoffe, cuir, peau
19	de durabilité +4	105 000	Peau, mailles, écailles, harnois
19	de fortification +4	105 000	Écailles, harnois
19	de mental féerique +4	105 000	Étoffe, cuir
19	de mithral +4	105 000	Mailles, écailles, harnois
19	de mort ricanante +4	105 000	Étoffe, cuir, peau
19	de nuit +4	105 000	Étoffe, cuir
19	de renforcement +4	105 000	Écailles, harnois
19	de verve +4	105 000	Écailles, harnois
19	du champion +4	105 000	Écailles, harnois
19	du cumulonimbus +4	105 000	Mailles, écailles, harnois
19	du survivant +4	105 000	Étoffe, cuir, peau
19	du vide cristallin +4	105 000	Toutes
19	frac miroir +4	105 000	Étoffe, cuir, peau
19	gelée +4	105 000	Écailles, harnois
19	pélorienne +4	105 000	Mailles, écailles, harnois
19	réflexe +4	105 000	Mailles, écailles, harnois
19	robe de prévoyance +4	105 000	Étoffe
19	robe prismatique +4	105 000	Étoffe
19	salubre +4	105 000	Écailles, harnois
19	solaire +4	105 000	Écailles, harnois
19	squelette +4	105 000	Harnois
19	squelettique +4	105 000	Mailles, écailles, harnois
19	tisse-terre +4	105 000	Étoffe
19	vaporeuse +4	105 000	Étoffe, cuir, peau
19	vertueuse +4	105 000	Harnois
19	vol-sang +4	105 000	Cuir
20	agile +4	125 000	Mailles, écailles, harnois
20	antiassassin +4	125 000	Toutes
20	belliqueuse +4	125 000	Harnois
20	d'écailles de dragon rouge +4	125 000	Écailles
20	de légèreté nuageuse +4	125 000	Étoffe, cuir
20	de lien spirituel +4	125 000	Mailles
20	de négation +4	125 000	Toutes
20	de sacrifice +4	125 000	Mailles, écailles, harnois
20	de seigneur des orages +4	125 000	Mailles, écailles, harnois
20	de souffrance partagée +4	125 000	Toutes
20	du fanatique +4	125 000	Étoffe
20	du tacticien +4	125 000	Mailles, écailles, harnois
20	robe d'orage défiant +4	125 000	Étoffe
20	robe de l'archifiélon +4	125 000	Étoffe
20	robe illithid +4	125 000	Étoffe
21	convoquée +5	225 000	Toutes
21	de l'imposteur +5	225 000	Mailles, écailles, harnois
22	aguerrie +5	325 000	Toutes
22	de déviation +5	325 000	Mailles, écailles, harnois
22	de la feuille sauvage +5	325 000	Étoffe, cuir, peau
22	de répulsion +5	325 000	Étoffe, cuir
22	de résistance +5	325 000	Toutes
22	de vacillement +5	325 000	Étoffe, cuir, peau
22	du martyr +5	325 000	Écailles, harnois
22	glissante +5	325 000	Étoffe, cuir, peau

ARMURES MAGIQUES (suite)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
22	hurlante +5	325 000	Peau, écailles, harnois
22	immunisante +5	325 000	Écailles, harnois
22	irréfutable +5	325 000	Écailles, harnois
22	robe de marche sanguinaire +5	325 000	Étoffe
22	robe de sape +5	325 000	Étoffe
22	robe de scintillement +5	325 000	Étoffe
22	robe des mille yeux +5	325 000	Étoffe
22	sombreforge +5	325 000	Mailles, écailles, harnois
23	bestiale +5	425 000	Cuir, peau
23	brûle-sang +5	425 000	Mailles, écailles, harnois
23	d'amélioration +5	425 000	Mailles, écailles, harnois
23	d'argile élukienne +5	425 000	Mailles, écailles, harnois
23	d'écailles de dragon blanc +5	425 000	Écailles
23	d'écailles de dragon noir +5	425 000	Écailles
23	d'esquive de géant +5	425 000	Cuir
23	d'exploits +5	425 000	Toutes
23	d'intrusion +5	425 000	Toutes
23	de corail +5	425 000	Écailles, harnois
23	de courage +5	425 000	Écailles, harnois
23	de déferlement +5	425 000	Toutes
23	de flamme blanche +5	425 000	Mailles, écailles, harnois
23	de forme de rat +5	425 000	Cuir
23	de graisse vipérine +5	425 000	Cuir, peau
23	de lumière étoilée +5	425 000	Étoffe
23	de peau de serpent +5	425 000	Cuir, peau
23	de purification +5	425 000	Toutes
23	donneuse de vie +5	425 000	Harnois
23	du crochet de serpent +5	425 000	Cuir, peau
23	du seigneur des bêtes +5	425 000	Cuir, peau
23	du traqueur +5	425 000	Cuir, peau
23	épineuse +5	425 000	Mailles, écailles, harnois
23	fer-sang +5	425 000	Écailles, harnois
23	pierreuse +5	425 000	Harnois
23	polyvalente +5	425 000	Mailles, harnois
23	robe aux étoiles +5	425 000	Étoffe
23	robe aux piquants +5	425 000	Étoffe
23	robe de feu défiant +5	425 000	Étoffe
23	robe de givre défiant +5	425 000	Étoffe
23	robe de peau de pierre +5	425 000	Étoffe
24	aqueuse +5	525 000	Étoffe, cuir, peau
24	brûle-givre +5	525 000	Harnois
24	chatoyante +5	525 000	Étoffe
24	d'adaptation chaotique +5	525 000	Toutes
24	d'attraction +5	525 000	Écailles, harnois
24	d'écailles de dragon bleu +5	525 000	Écailles
24	d'écailles de dragon vert +5	525 000	Écailles
24	de cristal +5	525 000	Écailles, harnois
24	de déplacement +5	525 000	Étoffe, cuir, peau
24	de durabilité +5	525 000	Peau, mailles, écailles, harnois
24	de fortification +5	525 000	Écailles, harnois

ARMURES MAGIQUES (suite)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
24	de mental féerique +5	525 000	Étoffe, cuir
24	de mithral +5	525 000	Mailles, écailles, harnois
24	de mort ricanante +5	525 000	Étoffe, cuir, peau
24	de nuit +5	525 000	Étoffe, cuir
24	de protection spirituelle +5	525 000	Mailles, écailles, harnois
24	de renforcement +5	525 000	Écailles, harnois
24	de verve +5	525 000	Écailles, harnois
24	du champion +5	525 000	Écailles, harnois
24	du cumulonimbus +5	525 000	Mailles, écailles, harnois
24	du survivant +5	525 000	Étoffe, cuir, peau
24	du vide cristallin +5	525 000	Toutes
24	frac miroir +5	525 000	Étoffe, cuir, peau
24	gelée +5	525 000	Écailles, harnois
24	pélorienne +5	525 000	Mailles, écailles, harnois
24	réflexe +5	525 000	Mailles, écailles, harnois
24	robe de prévoyance +5	525 000	Étoffe
24	robe prismatique +5	525 000	Étoffe
24	robe quelconque +5	525 000	Étoffe
24	salubre +5	525 000	Écailles, harnois
24	solaire +5	525 000	Écailles, harnois
24	squelette +5	525 000	Harnois
24	squelettique +5	525 000	Mailles, écailles, harnois
24	tisse-terre +5	525 000	Étoffe
24	vaporeuse +5	525 000	Étoffe, cuir, peau
24	vertueuse +5	525 000	Harnois
24	vol-sang +5	525 000	Cuir
25	agile +5	625 000	Mailles, écailles, harnois
25	antiassassin +5	625 000	Toutes
25	belliqueuse +5	625 000	Harnois
25	d'écailles de dragon rouge +5	625 000	Écailles
25	de légèreté nuageuse +5	625 000	Étoffe, cuir
25	de lien spirituel +5	625 000	Mailles
25	de négation +5	625 000	Toutes
25	de sacrifice +5	625 000	Mailles, écailles, harnois
25	de seigneur des orages +5	625 000	Mailles, écailles, harnois
25	de souffrance partagée +5	625 000	Toutes
25	de soutien +5	625 000	Mailles, écailles, harnois
25	du fanatique +5	625 000	Étoffe
25	du tacticien +5	625 000	Mailles, écailles, harnois
25	robe d'orage défiant +5	625 000	Étoffe
25	robe de l'archifiélon +5	625 000	Étoffe
25	robe illithid +5	625 000	Étoffe
26	convoquée +6	1 125 000	Toutes
26	de l'imposteur +6	1 125 000	Mailles, écailles, harnois
27	aguerrie +6	1 625 000	Toutes
27	de déviation +6	1 625 000	Mailles, écailles, harnois
27	de la feuille sauvage +6	1 625 000	Étoffe, cuir, peau
27	de répulsion +6	1 625 000	Étoffe, cuir
27	de résistance +6	1 625 000	Toutes
27	de vacillement +6	1 625 000	Étoffe, cuir, peau
27	du martyr +6	1 625 000	Écailles, harnois
27	électrisante +6	1 625 000	Mailles, écailles, écailles, harnois
27	glissante +6	1 625 000	Étoffe, cuir, peau

ARMURES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
27	hurlante +6	1 625 000	Peau, écailles, harnois
27	immunisante +6	1 625 000	Écailles, harnois
27	irréfutable +6	1 625 000	Écailles, harnois
27	robe de marche sanguinaire +6	1 625 000	Étoffe
27	robe de sape +6	1 625 000	Étoffe
27	robe de scintillement +6	1 625 000	Étoffe
27	robe des mille yeux +6	1 625 000	Étoffe
27	sombreforge +6	1 625 000	Mailles, écailles, harnois
28	bestiale +6	2 125 000	Cuir, peau
28	brûle-sang +6	2 125 000	Mailles, écailles, harnois
28	d'amélioration +6	2 125 000	Mailles, écailles, harnois
28	d'argile élukienne +6	2 125 000	Mailles, écailles, harnois
28	d'écailles de dragon blanc +6	2 125 000	Écailles
28	d'écailles de dragon noir +6	2 125 000	Écailles
28	d'esquive de géant +6	2 125 000	Cuir
28	d'exploits +6	2 125 000	Toutes
28	d'intrusion +6	2 125 000	Toutes
28	de corail +6	2 125 000	Écailles, harnois
28	de courage +6	2 125 000	Écailles, harnois
28	de déferlement +6	2 125 000	Toutes
28	de flamme blanche +6	2 125 000	Mailles, écailles, harnois
28	de forme de rat +6	2 125 000	Cuir
28	de graisse vipérine +6	2 125 000	Cuir, peau
28	de lumière étoilée +6	2 125 000	Étoffe
28	de peau de serpent +6	2 125 000	Cuir, peau
28	de purification +6	2 125 000	Toutes
28	donneuse de vie +6	2 125 000	Harnois
28	du crochet de serpent +6	2 125 000	Cuir, peau
28	du seigneur des bêtes +6	2 125 000	Cuir, peau
28	du traqueur +6	2 125 000	Cuir, peau
28	épineuse +6	2 125 000	Mailles, écailles, harnois
28	fer-sang +6	2 125 000	Écailles, harnois
28	pierreuse +6	2 125 000	Harnois
28	polyvalente +6	2 125 000	Mailles, harnois
28	robe aux étoiles +6	2 125 000	Étoffe
28	robe aux piquants +6	2 125 000	Étoffe
28	robe de feu défiant +6	2 125 000	Étoffe
28	robe de givre défiant +6	2 125 000	Étoffe
28	robe de peau de pierre +6	2 125 000	Étoffe
29	aqueuse +6	2 625 000	Étoffe, cuir, peau
29	brûle-givre +6	2 625 000	Harnois
29	chatoyante +6	2 625 000	Étoffe
29	d'adaptation chaotique +6	2 625 000	Toutes
29	d'attraction +6	2 625 000	Écailles, harnois

ARMURES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
29	d'écailles de dragon bleu +6	2 625 000	Écailles
29	d'écailles de dragon vert +6	2 625 000	Écailles
29	de cristal +6	2 625 000	Écailles, harnois
29	de déplacement +6	2 625 000	Étoffe, cuir, peau
29	de durabilité +6	2 625 000	Peau, mailles, écailles, harnois
29	de fortification +6	2 625 000	Écailles, harnois
29	de mental féerique +6	2 625 000	Étoffe, cuir
29	de mithral +6	2 625 000	Mailles, écailles, harnois
29	de mort ricanante +6	2 625 000	Étoffe, cuir, peau
29	de nuit +6	2 625 000	Étoffe, cuir
29	de protection spirituelle +6	2 625 000	Mailles, écailles, harnois
29	de renforcement +6	2 625 000	Écailles, harnois
29	de verve +6	2 625 000	Écailles, harnois
29	du champion +6	2 625 000	Écailles, harnois
29	du cumulonimbus +6	2 625 000	Mailles, écailles, harnois
29	du survivant +6	2 625 000	Étoffe, cuir, peau
29	du vide cristallin +6	2 625 000	Toutes
29	frac miroir +6	2 625 000	Étoffe, cuir, peau
29	gelée +6	2 625 000	Écailles, harnois
29	pélorienne +6	2 625 000	Mailles, écailles, harnois
29	réflexe +6	2 625 000	Mailles, écailles, harnois
29	robe de prévoyance +6	2 625 000	Étoffe
29	robe prismatique +6	2 625 000	Étoffe
29	robe quelconque +6	2 625 000	Étoffe
29	salubre +6	2 625 000	Écailles, harnois
29	solaire +6	2 625 000	Écailles, harnois
29	squelette +6	2 625 000	Harnois
29	squelettique +6	2 625 000	Mailles, écailles, harnois
29	tisse-terre +6	2 625 000	Étoffe
29	vaporeuse +6	2 625 000	Étoffe, cuir, peau
29	vertueuse +6	2 625 000	Harnois
29	vol-sang +6	2 625 000	Cuir
30	agile +6	3 125 000	Mailles, écailles, harnois
30	antiassassin +6	3 125 000	Toutes
30	belliqueuse +6	3 125 000	Harnois
30	d'écailles de dragon rouge +6	3 125 000	Écailles
30	de légèreté nuageuse +6	3 125 000	Étoffe, cuir
30	de lien spirituel +6	3 125 000	Mailles
30	de négation +6	3 125 000	Toutes
30	de sacrifice +6	3 125 000	Mailles, écailles, harnois

ARMURES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
30	de seigneur des orages +6	3 125 000	Mailles, écailles, harnois
30	de souffrance partagée +6	3 125 000	Toutes
30	de soutien +6	3 125 000	Mailles, écailles, harnois
30	du fanatique +6	3 125 000	Étoffe
30	du tacticien +6	3 125 000	Mailles, écailles, harnois
30	robe d'orage défiant +6	3 125 000	Étoffe
30	robe de l'archifiélon +6	3 125 000	Étoffe
30	robe illithid +6	3 125 000	Étoffe

Armure agile — Niveau 5+

La souplesse de cette armure confère une grande liberté de mouvement à celui qui la porte.

Niv. 5	+1	1 000 po	Niv. 20	+4	125 000 po
Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Armure : mailles, écailles, harnois

Altération : CA

Propriété : quand vous n'êtes pas en péril, vous bénéficiez d'un bonus d'objet à la CA égal à votre modificateur de Dextérité, jusqu'à un maximum de +1.
Niveau 15 ou 20 : maximum de +2.
Niveau 25 ou 30 : maximum de +3.

Armure aguerrie — Niveau 2+

Bosselée et usée, cette armure d'apparence quelconque vous aide dans les coups durs.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Armure : toutes

Altération : CA

Propriété : lorsque vous dépensez un point d'action, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaques et défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Dépensez un point d'action. Vous ne profitez pas de l'action supplémentaire habituelle, mais vous regagnez l'usage d'un pouvoir quotidien utilisé.

Armure antiassassin — Niveau 15+

Ornée de symboles évoquant des yeux stylisés, cette armure empêche vos adversaires de vous surprendre.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Armure : toutes

Altération : CA

Propriété : vous ne pouvez pas être surpris.

Armure aqueuse — Niveau 14+

Fraîche au toucher, cette armure semble toujours humide. Son porteur est en mesure de prendre une forme liquide, mais ce pouvoir a un prix.

Niv. 14	+3	21,000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : étoffe, cuir, peau

Altération : CA

Pouvoir (quotidien ✦ métamorphose) : action de mouvement. Vous vous transformez en une sorte de torrent d'eau vive et vous déplacez jusqu'à votre VD. Vous pouvez ainsi franchir fissures et espaces confinés sans la moindre difficulté. De plus, vous vous dégagez automatiquement d'une étreinte, de liens ou de fers. Vous ne pouvez entreprendre que des actions de mouvement tant que vous ne recouvrez pas votre forme naturelle, ce qui ne vous demande qu'une action libre. Sous forme aqueuse, vous subissez cependant 5 dégâts au début de chacun de vos tours de jeu.

Armure belliqueuse — Niveau 10+

Cette armure permet à celui qui la porte d'attirer à lui de nombreux adversaires.

Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po			

Armure : harnois

Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Les ennemis situés dans le rayon d'un nombre de cases égal au bonus d'altération de cette armure sont tirés vers vous jusqu'à vous être adjacents.

RANDY GALLEGOS

Armure bestiale — Niveau 3+

Conçue à partir de peaux, de fourrures et d'os d'ours des cavernes, cette armure confère à celui qui la porte l'implacabilité d'un prédateur traquant sa proie.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : cuir, peau
Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez une cible après avoir réalisé une charge. Vous effectuez une attaque de base de corps à corps accompagnée d'un bonus de pouvoir de +2 contre la même cible.

Armure brûle-givre — Niveau 14+

Une fine couche de glace recouvre les plaques de cette armure, vous protégeant ainsi du froid et de la chaleur.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : harnois
Altération : CA
Propriété : résistance au feu 5 et résistance au froid 5. *Niveau 24 ou 29 :* résistance au feu 10 et résistance au froid 10.

Pouvoir (rencontre) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases êtes la cible d'une attaque. Vous ou cet allié gagnez une résistance au feu 10 ou une résistance au froid 10 (à votre convenance) jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Niveau 24 ou 29 : résistance au feu 20 ou résistance au froid 20.

Armure brûle-sang — Niveau 13+

Cette armure enveloppe son porteur en péril de flammes agitées.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : quand vous êtes en péril, vous produisez une aura de flammes. Toute créature qui débute son tour de jeu dans un espace qui vous est adjacent subit 2 dégâts de feu. *Niveau 23 ou 28 :* 5 dégâts de feu.

Armure chatoyante — Niveau 4+

Cette armure lustrée se met à briller lorsque vous avez besoin de sa protection magique.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA
Propriété : vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité lorsque vous effectuez des attaques à distance ou de zone.

Armure convoquée — Niveau 6+

Nul besoin de se faire du mouron lorsque l'on est l'heureux propriétaire de cette armure extraordinaire.

Niv. 6	+2	1 800 po	Niv. 21	+5	225 000 po
Niv. 11	+3	9 000 po	Niv. 26	+6	1 125 000 po
Niv. 16	+4	45 000 po			

Armure : toutes
Altération : CA

Pouvoir (à volonté) : action mineure. Vous expédiez cette armure vers une zone extradimensionnelle sûre. Dès lors, il vous suffit d'entreprendre une nouvelle action mineure pour la rappeler quand bon vous semble, sauf si vous portez déjà une autre armure. Elle apparaît sur vous, comme si vous l'aviez enfilée normalement.

Armure d'adaptation chaotique — Niveau 14+

Conçue à partir de pur chaos, cette armure dévoile des motifs abstraits qui semblent tournoyer lentement.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : toutes
Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque infligeant des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre. Vous bénéficiez d'une résistance 10 à ce type de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.
Niveau 24 ou 29 : résistance 20.

THOMAS DENMARK

Armure d'amélioration — Niveau 3+

Cette armure d'acier terne semble extrêmement bien faite, mais finalement fort simple. Plus on vous frappe, plus l'armure encaisse les coups.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : chaque fois que vous atteignez une étape dans la journée, le bonus d'altération de cette armure augmente de 1. Toutefois, elle retrouve son bonus d'altération habituel après un repos prolongé.

Armure d'argile élukienne — Niveau 13+

Sculptée dans de la roche originaire du Chaos Élémentaire, cette armure repousse les acides les plus corrosifs.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : vous réussissez automatiquement les jets de sauvegarde contre les dégâts d'acide continus.
Pouvoir (rencontre) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous recevez des dégâts d'acide continus. Ces derniers disparaissent aussitôt.

Armure d'attraction — Niveau 14+

Cette armure robuste a le chic pour attirer à elle les projectiles, ce qui vous permet de protéger vos alliés.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : écailles, harnois
Altération : CA
Pouvoir (rencontre) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque contre la CA ou les Réflexes vise un allié adjacent, ou bien lorsqu'une attaque à distance contre la CA ou les Réflexes vise un allié situé dans un rayon de 5 cases. Vous êtes alors la cible de cette attaque.

Armure d'écailles de dragon blanc — Niveau 18+

Une brume glacée naît des écailles blanches de cette armure et vient envelopper votre adversaire au moment même où vous le frappez.

Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 23	+5	425 000 po			

Armure : écailles
Altération : CA
Propriété : résistance au froid 10.
Niveau 23 : résistance au froid 15.
Niveau 28 : résistance au froid 20.
Pouvoir (quotidien ✦ froid) : action libre Utilisez ce pouvoir quand vous touchez une cible au moyen d'une attaque de corps à corps. La cible et ses alliés adjacents subissent 1d4 + votre modificateur de Constitution dégâts de froid supplémentaires.
Niveau 23 : 2d4 + modificateur de Constitution dégâts de froid.
Niveau 28 : 3d4 + modificateur de Constitution dégâts de froid.

Armure d'écailles de dragon bleu — Niveau 19+

Des arcs électriques jaillissent de cette armure bleu vif pour frapper les proches ennemis.

Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 24	+5	525 000 po			

Armure : écailles
Altération : CA
Propriété : résistance à l'électricité 10.
Niveau 24 : résistance à l'électricité 15.
Niveau 29 : résistance à l'électricité 20.
Pouvoir (quotidien ✦ électricité) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez une cible au moyen d'une attaque de corps à corps. Deux créatures autres que la cible de l'attaque situées dans un rayon de 5 cases de vous subissent 1d8 + votre modificateur de Constitution dégâts d'électricité.
Niveau 24 : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts d'électricité.
Niveau 29 : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts d'électricité.

Armure d'écailles de dragon noir — Niveau 18+

Les écailles noires et luisantes de cette armure confèrent au porteur une partie des pouvoirs d'un dragon noir.

Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 23	+5	425 000 po			

Armure : écailles
Altération : CA
Propriété : résistance à l'acide 10.
Niveau 23 : résistance à l'acide 15.
Niveau 28 : résistance à l'acide 20.

Pouvoir (quotidien ✦ acide) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez une cible au moyen d'une attaque de corps à corps. Vous vous entourez alors de volutes d'ombre qui durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et bénéficiez d'un camouflage. Tout ennemi qui vous touche au moyen d'une attaque de corps à corps alors que ce pouvoir fait effet subit 1d6 + votre modificateur de Constitution dégâts d'acide.
Niveau 23 : 2d6 + modificateur de Constitution dégâts d'acide.
Niveau 28 : 3d6 + modificateur de Constitution dégâts d'acide.

Armure d'écailles de dragon rouge — Niveau 20+

Au moment où vous portez un coup puissant, cette armure d'écailles rouge vif produit des flammes qui courent le long de votre bras et de votre arme avant d'embraser votre adversaire.

Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 25	+5	625 000 po			

Armure : écailles
Altération : CA
Propriété : résistance au feu 10.
Niveau 25 : résistance au feu 15.
Niveau 30 : résistance au feu 20.

Pouvoir (quotidien ✦ feu) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez une cible au moyen d'une attaque de corps à corps. Celle-ci est immobilisée et subit 5 + votre modificateur de Constitution dégâts de feu continus (sauvegarde annule les deux).
Niveau 25 : 10 + modificateur de Constitution dégâts de feu continus.
Niveau 30 : 15 + modificateur de Constitution dégâts de feu continus.

Armure d'écailles de dragon vert — Niveau 19+

Cette armure d'écailles vertes rend vos attaques empoisonnées beaucoup plus virulentes.

Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 24	+5	525 000 po			

Armure : écailles
Altération : CA
Propriété : résistance au poison 10.
Niveau 24 : résistance au poison 15.
Niveau 29 : résistance au poison 20.

Pouvoir (quotidien ✦ poison) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez une cible au moyen d'une attaque de corps à corps. Explosion de proximité 2, centrée sur cette cible ; vise les ennemis ; Constitution contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible subit 1d6 + votre modificateur de Constitution dégâts de poison, et elle est hébétée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant ; en cas d'échec, la cible subit demi-dégâts et n'est pas hébétée.
Niveau 24 : 2d6 + modificateur de Constitution dégâts de poison.
Niveau 29 : 3d6 + modificateur de Constitution dégâts de poison.

Armure d'esquive de géant — Niveau 13+

Cette armure protège contre les attaques des créatures d'une taille supérieure à la vôtre.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : cuir
Altération : CA

Pouvoir (rencontre) : réaction immédiate. Quand une créature d'une catégorie de taille supérieure à la vôtre vous rate au moyen d'une attaque de corps à corps, vous pouvez vous décaler de 2 cases.
Niveau 23 ou 28 : vous pouvez vous décaler de 4 cases.

Armure d'exploits — Niveau 3+

Les symboles arcaniques ornant la surface de cette armure se mettent soudain à briller en libérant le pouvoir qu'elle renferme.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : toutes
Altération : CA
Propriété : lors d'un repos court ou d'un repos prolongé, vous pouvez stocker dans l'armure un pouvoir martial de rencontre ou à volonté, qu'il s'agisse du vôtre ou de celui d'un allié. Toutefois, l'armure ne peut en stocker qu'un à la fois. L'*armure d'exploits* ne peut stocker un pouvoir d'un niveau supérieur au sien. De plus, vous ne pouvez utiliser un pouvoir ainsi stocké s'il est d'un niveau supérieur au vôtre. Une fois le pouvoir utilisé, un autre doit être stocké avant de pouvoir être à nouveau utilisé. Si un nouveau pouvoir est stocké avant que l'ancien ait été utilisé, le premier est perdu.

Pouvoir (quotidien) : action simple. Utilisez le pouvoir stocké dans votre armure. S'il s'agit d'un pouvoir de rencontre, vous devez dépenser 1 point d'action pour vous en servir.

Armure d'intrusion — Niveau 3+

Les murs ne constituent plus des obstacles pour le porteur de cette armure.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : toutes
Altération : CA
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action de mouvement. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes adjacent à un mur pour vous téléporter de l'autre côté de celui-ci. Cette téléportation ne nécessite aucune ligne de mire et ne vous permet pas de vous déplacer de plus de 3 cases (si bien que vous ne pouvez pas vous téléporter de l'autre côté d'un mur d'une épaisseur supérieure à 2 cases). Si vous tentez de vous téléporter dans une case occupée, vous n'allez nulle part ; votre action de mouvement n'est pas utilisée, mais votre pouvoir quotidien est bel et bien dépensé.

Armure de corail — Niveau 13+

Cette armure lourde fut conçue pour la première fois par des elfes qui souhaitaient mettre sur pied des patrouilles amphibies dans le but de surveiller les cours d'eau et les lacs qui bordaient leurs terres.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : vous nagez à votre VD habituelle dans cette armure et respirez sous l'eau comme si vous étiez à l'air libre. Les attaques que vous effectuez sous l'eau ne subissent aucun malus, même si l'arme utilisée n'est ni une lance ni une arbalète.

Armure de courage — Niveau 3+

Vous ne manquez jamais de courage lorsque vous portez cette armure.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur égal au bonus d'altération de l'armure. Lorsque vous utilisez votre second souffle, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal au triple du bonus d'altération de l'armure.

Armure de cristal — Niveau 4+

Apparemment faite en quartz massif, cette armure décuple vos capacités mentales lorsque vous êtes gravement blessé.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 en Volonté lorsque vous êtes en péril.

Armure de déferlement — Niveau 13+

Nombre de grands héros ont survécu à de dangereuses batailles grâce aux propriétés de cette armure.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : toutes
Altération : CA
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes vos défenses. Ce bonus décroît de 1 au début de chacun de vos tours de jeu. *Niveau 23 ou 28 :* bonus de pouvoir de +3.

Armure de courage

CHRIS SEAMAN

Armure de déplacement — Niveau 14+

Lorsque vous portez cette armure, on dirait que vous vous situez en plusieurs endroits à la fois.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : étoffe, cuir, peau
Altération : CA

Pouvoir (quotidien ✦ illusion) : action mineure. Tout ennemi qui effectue une attaque de corps à corps ou à distance contre vous doit lancer deux d20 pour son jet d'attaque et conserver le résultat le plus bas. Cet effet dure jusqu'à la fin de la rencontre.

Armure de déviation — Niveau 22+

Cette armure est plus résistance qu'elle n'en a l'air de prime abord, et de nombreux ennemis sont surpris de voir leur attaque soudain déviée vers l'un de leurs alliés.

Niv. 22	+5	325 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque de corps à corps ou à distance vous rate. L'attaquant refait alors l'attaque contre une cible de votre choix, qui doit vous être adjacente.

Armure de durabilité — Niveau 4+

Lorsque vos alliés comptent sur vous pour poursuivre le combat, cette armure vous permet de rester en lice.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : peau, mailles, écailles, harnois
Altération : CA

Propriété : lorsque vous dépensez une récupération pour regagner des points de vie, vous regagnez un nombre de points de vie supplémentaires égal au bonus d'altération de l'armure.

Armure de flamme blanche — Niveau 3+

Cette armure absorbe la lumière qui peut être convertie de manière à vous protéger contre d'autres effets.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA

Propriété : résistance aux dégâts radiants 5.
Niveau 14 ou 19 : résistance aux dégâts radiants 10.
Niveau 24 ou 29 : résistance aux dégâts radiants 15.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Changez le type de résistance que confère l'armure pour électricité, feu ou tonnerre jusqu'à la fin de la rencontre.

Armure de forme de rat — Niveau 8+

Cette armure de cuir semble constituée de minuscules peaux et s'accompagne de houppes qui ressemblent à des queues de rongeur. Grâce à elle, vous pouvez prendre la forme d'un rat.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Armure : cuir
Altération : CA

Pouvoir (quotidien ✦ métamorphose) : action simple. Votre équipement et vous-même prenez la forme d'un simple rat d'égout. Sous cette forme :

- Vous ne pouvez pas attaquer.
- Votre équipement fusionne avec votre forme et est inutilisable.
- Vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Discrétion.
- Toutes vos défenses restent les mêmes.

Vous pouvez maintenir ce pouvoir au prix d'une action simple à votre tour de jeu et y mettre un terme pour reprendre votre forme normale au prix d'une action mineure. Quoi qu'il arrive, vous reprenez votre forme habituelle si vous sombrez dans l'inconscience ou tombez à 0 point de vie ou moins.

DREW BAKER

Armure de flamme blanche

Armure de fortification — Niveau 4+

Les drakéides sont de redoutables combattants et ont conçu cette armure pour détourner les attaques les plus meurtrières de leurs ennemis.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : quand vous êtes victime d'un coup critique, lancez 1d20. Sur un résultat de 16-20, le coup critique en question devient une réussite normale.

Armure de graisse vipérine — Niveau 3+

Le cuir usé de cette armure semble recouvert d'une fine couche de graisse brasillant.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : cuir, peau
Altération : CA
Pouvoir (quotidien ✦ poison) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un ennemi vous rate au moyen d'une attaque de corps à corps. Celui-ci subit alors 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule), et vous vous décalez d'un nombre de cases égal au bonus d'altération de l'armure.
Niveau 13 ou 18 : 10 dégâts de poison continus.
Niveau 23 ou 29 : 15 dégâts de poison continus.

Armure de l'imposteur — Niveau 6+

En un clin d'œil, cette armure peut prendre l'aspect d'une robe ou de haillons, vous permettant ainsi de passer inaperçu.

Niv. 6	+2	1 800 po	Niv. 21	+5	225 000 po
Niv. 11	+3	9 000 po	Niv. 26	+6	1 125 000 po
Niv. 16	+4	45 000 po			

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA
Pouvoir (à volonté ✦ métamorphose) : action mineure. Vous pouvez faire passer cette armure pour une tenue parfaitement normale. Sous forme de vêtements, elle ne confère aucun bonus d'armure, mais n'impose aucun malus d'armure aux tests ou en VD. Vous pouvez alors ajouter le bonus d'altération de l'armure à tout test de Bluff visant à vous déguiser. Enfin, vous pouvez lui rendre sa forme d'armure au prix d'une action mineure.

Armure de la feuille sauvage — Niveau 17+

Conçue par les elfes à partir de feuilles mortes, cette armure est appréciée des rôdeurs et voleurs qui parcourent les régions sauvages.

Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 22	+5	325 000 po			

Armure : étoffe, cuir, peau
Altération : CA
Propriété : vous ignorez le terrain difficile en extérieur.

RYAN BARGER

Armure de légèreté nuageuse — Niveau 5+

Cette armure semble en perpétuel mouvement, tels des nuages en travers d'un ciel gris, conférant à son porteur un sentiment de légèreté quand il se déplace.

Niv. 5	+1	1 000 po	Niv. 20	+4	125 000 po
Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Armure : étoffe, cuir
Altération : CA

Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous effectuez un test d'Athlétisme dans le but de sauter. Vous sautez alors d'un nombre de cases supplémentaires égal au bonus d'altération de cette armure, le saut pouvant vous permettre de dépasser votre déplacement habituel.

Armure de lien spirituel — Niveau 15+

Cette armure absorbe la lumière et l'ombre, et peut même transformer cette énergie destructrice en soins.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Armure : mailles
Altération : CA
Propriété : résistance nécrotique 5 et résistance radiante 5.
Niveau 24 : résistance nécrotique 10 et résistance radiante 10.
Niveau 29 : résistance nécrotique 15 et résistance radiante 15.

Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : interruption immédiate. Quand un allié situé dans un rayon de 5 cases est touché par une attaque infligeant des dégâts nécrotiques ou radiants, il bénéficie d'une immunité contre les dégâts nécrotiques et/ou radiants de celle-ci. Il peut également dépenser une récupération et regagner des points de vie supplémentaires égaux au double du bonus d'altération de l'armure.

Armure de lumière étoilée — Niveau 13+

Baignant dans la lueur d'étoiles éloignées, cette armure vous protège contre la lumière susceptible de vous nuire. La lumière des étoiles vous protège également des attaques.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA
Propriété : résistance radiante 10.
Niveau 23 ou 28 : résistance radiante 15.

Pouvoir (rencontre ✦ radiant) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, un ennemi qui vous touche au moyen d'une attaque d'opportunité est aveuglé (sauvegarde annule).

Armure de mental féerique — Niveau 14+

Des particules de lumière argentée se mettent à danser tout autour de ceux qui osent vous attaquer.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : étoffe, cuir
Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un ennemi vous vise au moyen d'une attaque de corps à corps ou à distance. Effectuez une attaque de Charisme contre la Volonté de cet ennemi, le bonus d'altération de l'armure se transformant en bonus d'altération au jet d'attaque. Si vous touchez, votre assaillant est hébété (sauvegarde annule).
Niveau 24 ou 29 : la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Armure de mithral — Niveau 4+

Une armure en mithral brille comme de l'argent poli avec soin. La plupart de ceux qui la portent prétendent qu'elle les a sauvés à plus d'une occasion.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque de corps à corps ou à distance vous touche. Vous ne subissez que la moitié des dégâts.

Armure de mort ricanante — Niveau 9+

Le porteur de cette armure se moque des dégâts nécrotiques et peut envoyer une décharge d'énergie noirâtre en direction de ses adversaires.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Armure : étoffe, cuir, peau
Altération : CA
Propriété : résistance nécrotique 5.
Niveau 13 ou 18 : résistance nécrotique 10.
Niveau 23 ou 28 : résistance nécrotique 15.

Pouvoir (rencontre ✦ nécrotique) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque de corps à corps. L'attaquant subit 1d6 dégâts nécrotiques par point de bonus d'altération de l'armure, ainsi qu'un malus de -2 en Vigueur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure de négation — Niveau 15+

Le porteur de cette armure n'a rien à craindre des éventuels effets secondaires des attaques ratées de ses ennemis.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Armure : toutes
Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque vous rate et inflige demi-dégâts. Vous ne subissez alors aucun dégât.

Armure de nuit — Niveau 14+

Cette armure vous permet d'absorber la lumière et de vous dissimuler dans un véritable nuage d'ombres bouillonnantes.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : étoffe, cuir
Altération : CA
Propriété : résistance radiante 10.
Niveau 24 ou 29 : résistance radiante 15.
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous disposez d'un camouflage et aucune créature ne peut effectuer d'attaque d'opportunité contre vous.

Armure de peau de serpent — Niveau 3+

Constituée d'écailles de serpent géant, cette armure confère un étonnant mode de déplacement.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : cuir, peau
Altération : CA
Pouvoir (quotidien) : action de mouvement. Décalez-vous de 3 cases. Ce décalage vous permet de traverser l'espace de vos ennemis, mais vous devez finir votre déplacement dans un espace valide.

RYAN BARGER

Armure de protection spirituelle — Niveau 24+

Cette armure renforce votre résistance physique mais également mentale.

Niv. 24	+5	525 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : résistance nécrotique 10 et résistance psychique 10.
Propriété : vous ne perdez pas de récupération lorsqu'une attaque ennemie est censée vous en priver.

Armure de purification — Niveau 3+

La face externe de cette armure est recouverte de symboles de guérison, alors que l'intérieur est tapissé de bandelettes de soie qui recouvrent spontanément vos blessures et allègent vos souffrances.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : toutes
Altération : CA
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus.

Armure de renforcement — Niveau 4+

Cette armure vous protège même lorsque vous faites preuve d'imprudence.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : si une attaque de corps à corps vous inflige des dégâts, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 à toutes vos défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure de répulsion — Niveau 2+

Recouverte de runes ésotériques, cette armure est capable de repousser les adversaires les plus tenaces.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Armure : étoffe, cuir
Altération : CA
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Quand un ennemi se déplace dans une case adjacente, vous pouvez le pousser de 1 case au prix d'une réaction immédiate. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre.

Armure de résistance — Niveau 2+

Les sceaux de cette armure offrent une résistance accrue.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Armure : toutes
Altération : CA
Propriété : résistance 5 à un type de dégâts choisi dans la liste qui suit au moment de la création de l'armure : acide, froid, feu, force, électricité, nécrotique, poison, psychique, tonnerre.
Niveau 12 ou 17 : résistance 10.
Niveau 22 ou 27: résistance 15.

Armure de sacrifice — Niveau 5+

Cette simple robe n'a aucune valeur défensive apparente, mais elle est utile pour vos alliés quand ils souffrent.

Niv. 5	+1	1 000 po	Niv. 20	+4	125 000 po
Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA

Pouvoir (à volonté) : action mineure. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes adjacent à un allié victime d'un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin. L'allié n'est plus affecté, mais vous l'êtes à sa place et ne pouvez effectuer de jet de sauvegarde contre celui-ci avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action mineure. Dépensez une récupération. Un allié situé dans un rayon de 5 cases regagne des points de vie comme s'il avait dépensé une récupération.

Armure de seigneur des orages — Niveau 15+

Avec cette armure, vous êtes en mesure de plier les éléments à votre volonté et de canaliser la puissance d'un orage.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA

Propriété : résistance à l'électricité 10 et résistance au tonnerre 10.
Niveau 25 ou 30 : résistance à l'électricité 15 et résistance au tonnerre 15.

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un allié situé dans un rayon de 10 cases subit une attaque lui infligeant des dégâts d'électricité et/ou de tonnerre. L'attaque vous touche à sa place et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure de souffrance partagée — Niveau 5+

Quand des ennemis infligent des dégâts continus, cette armure vous permet d'en causer vous aussi.

Niv. 5	+1	1 000 po	Niv. 20	+4	125 000 po
Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Armure : toutes
Altération : CA

Pouvoir (rencontre) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque vous impose des dégâts continus. L'attaquant reçoit un montant identique de dégâts sans type continus.

Armure de soutien — Niveau 25+

N'importe quel leader est fier de porter cette armure, car il ne peut rien faire de mieux pour aider ses alliés en proie au désespoir.

Niv. 25	+5	625 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA

Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous recourez à votre second souffle. Tous les alliés qui sont en mesure de vous voir peuvent alors dépenser une récupération au prix d'une action libre.

Armure de vacillement — Niveau 12+

Vous semblez flou pour vos ennemis, qui doivent maintenant vous regarder de côté pour vous distinguer.

Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Armure : étoffe, cuir, peau
Altération : CA

Propriété : considérez toute lumière faible comme une lumière vive dans un rayon de 5 cases.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous disposez d'un camouflage contre les ennemis situés à plus de 5 cases de vous.
Niveau 22 : le camouflage dure jusqu'à la fin de la rencontre.

Armure de verve — Niveau 4+

Cette armure vous protège sur le plan physique et vous fortifie l'esprit.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : écailles, harnois
Altération : CA

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre la mort.

Pouvoir (quotidien) : aucune. Utilisez ce pouvoir lorsque vous ratez un jet de sauvegarde. Le résultat de ce jet de sauvegarde s'élève désormais à 20.

Armure donneuse de vie — Niveau 3+

Si elle vous protège contre les dégâts nécrotiques, cette armure vous confère également un regain de vitalité quand vous en avez besoin.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : harnois
Altération : CA

Propriété : résistance nécrotique 5.
Niveau 13 ou 18 : résistance nécrotique 10.
Niveau 23 ou 28 : résistance nécrotique 15.

Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action mineure. Utilisable uniquement quand vous êtes en péril. Vous regagnez un nombre de points de vie égal à 20 moins le nombre de récupérations qu'il vous reste.
Niveau 13 ou 18 : vous regagnez un nombre de points de vie égal à 30 moins le nombre de récupérations qu'il vous reste.
Niveau 23 ou 28 : vous regagnez un nombre de points de vie égal à 40 moins le nombre de récupérations qu'il vous reste.

Armure du champion — Niveau 9+

Investie de l'esprit d'un grand héros d'antan, cette armure tente de faire entrer vos propres exploits dans la légende.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Armure : écailles, harnois
Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand vous êtes touché par une attaque. Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal aux dégâts subis jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure du crochet de serpent — Niveau 8+

Ornée de crochets de serpent, cette armure confère non seulement une résistance aux venins les plus mortels, mais elle constitue en plus un véritable danger pour les attaquants.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Armure : cuir, peau
Altération : CA
Propriété : résistance au poison 5.
Niveau 18 ou 23 : résistance au poison 10.
Niveau 28 : résistance au poison 15.

Pouvoir (quotidien ✦ poison) : réaction immédiate. Lorsqu'une attaque de corps à corps vous inflige des dégâts, l'attaquant subit des dégâts de poison continus égaux à la valeur de résistance au poison de cette armure (sauvegarde annule).

Armure du cumulonimbus — Niveau 9+

Le métal de cette armure semble bouillonner de différentes teintes de pourpre et de gris, comme s'il se remplissait de nuages orageux. Le porteur se sent désormais résistant aux pouvoirs de l'orage.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA

Pouvoir (quotidien ✦ électricité ou tonnerre) : réaction immédiate. Lorsque vous subissez des dégâts d'électricité ou de tonnerre, tous les ennemis situés dans un rayon de 2 cases subissent 5 dégâts du même type.
Niveau 19 ou 24 : 10 dégâts du même type.
Niveau 29 : 15 dégâts du même type.

Armure du fanatique — Niveau 15+

Cette armure est entourée de particules de lumière qui grandissent en intensité lorsque des morts-vivants s'en approchent.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA

Propriété : quand un mort-vivant vous touche au moyen d'une attaque de corps à corps, il subit des dégâts radiants égaux au bonus d'altération de cette armure.

Armure du martyr — Niveau 2+

Cette armure aux teintes écarlates permet à celui qui la porte de protéger ses alliés à ses dépens.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv.	+6	1 625 000 po

Armure : écailles, harnois
Altération : CA

Pouvoir (à volonté) : action mineure. Vous subissez un malus de -1 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, alors que les alliés qui vous sont adjacents bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un allié adjacent est attaqué. Vous subissez un malus à la CA égal au bonus d'altération de cette armure, qui se transforme en bonus de pouvoir à la CA de l'allié. Les deux effets durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure du seigneur des bêtes — Niveau 8+

Conçue à partir de peaux et de fourrures, cette armure est ornée de cornes, de dents et de griffes, si bien que les animaux y réfléchissent à deux fois avant d'en attaquer le porteur.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Armure : cuir, peau
Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, les bêtes doivent réussir un jet de sauvegarde pour vous attaquer. Dès lors qu'une bête réussit sa sauvegarde, elle peut vous attaquer tout à fait normalement.

Armure du survivant — Niveau 9+

Cette armure emplit celui qui la porte d'un sentiment de sécurité quand il est en compagnie d'alliés fidèles.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Armure : étoffe, cuir, peau
Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque vous touche. Choisissez un allié consentant situé dans un rayon de 5 cases. Cet allié subit les dégâts à votre place.
Niveau 24 ou 29 : un allié situé dans un rayon de 10 cases.

Armure du tacticien — Niveau 5+

Au combat, la volonté est aussi importante que la force et cette armure vous assure les deux.

Niv. 5	+1	1 000 po	Niv. 20	+4	125 000 po
Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA

Propriété : quand un pouvoir ou une aptitude de classe fait appel à votre modificateur d'Intelligence pour déterminer une valeur autre que votre bonus à l'attaque, ajoutez 1 à celle-ci. Ceci ne change en rien votre modificateur d'Intelligence dans quelque autre but.

Armure du traqueur — Niveau 18+

Les énergies de la Gisombre et de la Féerie se mêlent pour faire de cette armure l'attirail du chasseur ultime.

Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 23	+5	425 000 po			

Armure : cuir, peau
Altération : CA
Propriété : lorsque vous disposez d'un camouflage contre une créature au début de votre tour de jeu, vous restez camouflé à ses yeux jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Armure du vide cristallin — Niveau 14+

Aussi noire qu'une nuit sans étoiles, cette armure déstabilise l'arme qu'elle repousse.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : toutes
Altération : CA
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque de corps à corps n'atteint pas votre CA. L'arme utilisée ne vous inflige que des demi-dégâts. Si l'attaquant se bat à mains nues (en usant de poings ou de griffes, par exemple), il subit à la place 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Niveau 24 ou 29 : 15 dégâts continus.

Armure électrisante — Niveau 27

Issues de forces chargées d'électricité, cette armure est parcourue d'étincelles et fait regretter à vos adversaires de vous avoir attaqué.

Niv. 27 +6 1 625 000 po
Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA
Pouvoir (quotidien ✦ électricité) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi vous rate au moyen d'une attaque de corps à corps. Cet ennemi subit un nombre de dégâts d'électricité égal à votre niveau.

Armure épineuse — Niveau 8+

Les éladrins seraient les artisans de cette armure qui offre une protection cachée jusqu'à ce qu'on l'active.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, une créature qui vous touche au moyen d'une attaque de corps à corps subit des dégâts égaux au bonus d'altération de cette armure.

Armure fer-sang — Niveau 8+

Forgée à partir de fer martelé refroidi dans le sang, cette armure protège avant tout ceux qui versent le sang.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Armure : écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : lorsque vous touchez une cible, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à la CA contre les attaques de celle-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure gelée — Niveau 4+

Des particules de givre flottent tout autour de cette armure, mais son porteur reste au chaud et résiste au froid.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : résistance au froid 5.
Niveau 14 ou 19 : résistance au froid 10.
Niveau 24 ou 29 : résistance au froid 15.
Pouvoir (quotidien ✦ froid) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque de corps à corps. Vous infligez 1d6 dégâts de froid par point de bonus d'altération de l'armure, et l'attaquant est immobilisé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure glissante — Niveau 2+

Difficile de vous mettre la main dessus lorsque vous portez cette armure...

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Armure : étoffe, cuir, peau
Altération : CA
Propriété : vous bénéficiez aux tests d'Acrobaties liés aux actions d'évasion d'un bonus égal au double du bonus d'altération de l'armure.

Armure hurlante — Niveau 2+

Cette armure impressionnante est recouverte de motifs ornés représentant des visages hurlants, ce qui vous permet de briser la détermination de vos ennemis.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Armure : peau, écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests d'Intimidation égal au bonus d'altération de cette armure.
Pouvoir (rencontre ✦ terreur) : action mineure. Un ennemi situé dans un rayon de 5 cases subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure immunisante — Niveau 2+

Cette armure légèrement luisante confère à celui qui la porte un sentiment de pureté physique, comme s'il pouvait résister aux maladies et poisons les plus mortels.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Armure : écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : vous réussissez automatiquement les jets de sauvegarde contre les dégâts de poison continus.
Pouvoir (rencontre) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous recevez des dégâts de poison continus. Ces derniers disparaissent aussitôt.

Armure irréfutable — Niveau 7+

Constituée de plaques de métal, cette armure vous protège mais assoit également votre volonté.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

Armure : toutes
Altération : CA
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous ratez une attaque visant la Volonté. Refaites votre jet d'attaque accompagné d'un bonus de pouvoir égal au bonus d'altération de cette armure.

Armure pélorienne — Niveau 4+

La bénédiction de Pélor rend cette armure extrêmement robuste.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : résistance au feu 5 et résistance radiante 5.
Niveau 14 ou 19 : résistance au feu 10 et résistance radiante 10.
Niveau 24 ou 29 : résistance au feu 15 et résistance radiante 15.

Armure pierreuse — Niveau 3+

Taillées dans la roche, les plaques de cette armure imposante permettent à celui qui la porte de puiser dans l'endurance infinie de la terre.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : harnois
Altération : CA
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous gagnez des points de vie temporaires égaux à 10 + votre modificateur de Constitution qui perdurent jusqu'à ce qu'ils soient épuisés ou que vous preniez un repos prolongé.
Niveau 8 : 15 + modificateur de Constitution points de vie temporaires.
Niveau 13 : 20 + modificateur de Constitution points de vie temporaires.
Niveau 18 : 25 + modificateur de Constitution points de vie temporaires.
Niveau 23 : 30 + modificateur de Constitution points de vie temporaires.
Niveau 28 : 35 + modificateur de Constitution points de vie temporaires.

Armure polyvalente — Niveau 3+

Le porteur de cette armure se déplace avec une grande alacrité et peut exploiter sa vitesse face à des ennemis pris au dépourvu.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : mailles, harnois
Altération : CA
Pouvoir (à volonté) : action mineure. Vous subissez un malus de -1 à la CA, mais ignorez les malus à la VD et aux tests inhérents à l'armure. L'effet dure jusqu'à ce que vous entrepreniez une action mineure pour que l'armure redevienne normale.

Armure réflexe — Niveau 9+

Cette armure protège les porteurs les moins adroits des attaques qui ignorent habituellement les armures.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Armure : mailles, écailles, harnois
Altération : CA
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque vise vos Réflexes. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez résister aux attaques visant vos Réflexes au moyen de votre CA.

Armure salubre — Niveau 4+

L'acier étincelant de cette armure vire au rouge quand son porteur est soigné, lui conférant une défense supplémentaire.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : écailles, harnois
Altération : CA
Propriété : chaque fois que vous regagnez des points de vie, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 14 ou 19 : bonus de +2 à la CA.
Niveau 24 ou 29 : bonus de +3 à la CA.

Armure solaire — Niveau 9+

Cette armure cuivrée semble absorber la lumière du soleil, brillant d'une lueur rouge chaude et réconfortante à la fois.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Armure : écailles, harnois
Altération : CA
Pouvoir (à volonté ✦ guérison) : réaction immédiate. Lorsque vous subissez des dégâts radiants, vous dépensez une récupération. Vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre valeur de récupération, plus un nombre de points de vie supplémentaires égal au bonus d'altération de l'armure.
Pouvoir (quotidien ✦ radiant) : action simple. Les ennemis pris dans une explosion de proximité 2 subissent un nombre de dégâts radiants égal au double du bonus d'altération de l'armure et un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure sombreforge — Niveau 12+

Cette armure absorbe non seulement les coups, mais elle se montre d'autant plus utile que l'affrontement dure.

Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Armure : mailles, écailles, harnois

Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'une résistance 6 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau 17 : résistance 8 à tous les dégâts.

Niveau 22 : résistance 10 à tous les dégâts.

Niveau 27 : résistance 12 à tous les dégâts.

Armure squelette — Niveau 14+

Divers os vous ornent les bras et les jambes, des côtes vous recouvrent la poitrine et un crâne vous enveloppe la tête tel un casque.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : harnois

Altération : CA

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Intimidation, mais également d'une résistance nécrotique 5 et d'une résistance au poison 5.

Niveau 18 : résistance nécrotique 10 et résistance au poison 10. Vous n'avez plus besoin de manger.

Niveau 23 : résistance nécrotique 15 et résistance au poison 15. Vous n'avez plus besoin de manger.

Niveau 28 : résistance nécrotique 15 et résistance au poison 15. Vous n'avez plus besoin de manger et pouvez rester éveillé durant les repos prolongés.

Maudit : pour débarrasser une créature vivante de l'armure, il est nécessaire d'exécuter un rituel de Rémission dont le test de Soins est assorti d'un malus égal au niveau de l'armure.

Armure squelettique — Niveau 19+

Entièrement recouvert d'os, le porteur de cette armure ressemble à un terrible mort-vivant, bénéficiant d'ailleurs d'une certaine protection contre ce type de créature.

Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 24	+5	525 000 po			

Armure : mailles, harnois, écailles

Altération : CA

Propriété : résistance nécrotique 10.

Niveau 23 ou 28 : résistance nécrotique 15.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Explosion de proximité 5 ; vise les morts-vivants ; l'attaque est égale au niveau de cet objet + son bonus d'altération contre Volonté ; la cible ne peut pas vous attaquer (sauvegarde annule).

Armure tisse-terre — Niveau 9+

Conçus par les elfes qui ont employé une technique visant à inclure un peu de sol dans le tissu, ces doux vêtements confèrent à celui qui les porte un certain contrôle sur la terre et la flore.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Armure : étoffe

Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Utilisez ce pouvoir contre une cible située dans un rayon de 10 cases et qui se trouve sur le sol ou le sable. Des bras de terre et des plantes animées s'emparent alors de la cible, qui est maîtrisée (sauvegarde annule).

Armure vaporeuse — Niveau 19+

Lorsque vous portez cette armure, aucune geôle ne peut plus vous retenir, aucune porte ne peut se dresser en travers de votre chemin, aucune hauteur n'est hors de portée.

Niv. 19 +4	105 000 po	Niv. 29 +6	2 625 000 po
Niv. 24 +5	525 000 po		

Armure : étoffe, cuir, peau
Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : action de mouvement. Vous devenez immatériel et pouvez vous glisser dans les plus minuscules espaces sans avoir à vous faufiler. Vous gagnez également une VD en vol 6 (stationnaire) et ne pouvez entreprendre que des actions de mouvement jusqu'à ce que vous retrouviez votre forme naturelle, ce que vous pouvez faire au prix d'une action libre. Sous forme de vapeur, vous subissez 5 dégâts au début de chaque tour de jeu.

Armure vertueuse — Niveau 9+

Investie des justes convictions de son créateur, cette armure châtie les ennemis qui ne se battent pas à la loyale.

Niv. 9 +2	4 200 po	Niv. 24 +5	525 000 po
Niv. 14 +3	21 000 po	Niv. 29 +6	2 625 000 po
Niv. 19 +4	105 000 po		

Armure : harnois
Altération : CA

Propriété : lorsque vous êtes touché par un ennemi qui jouit d'un avantage de combat contre vous, celui-ci subit des dégâts radiants égaux au bonus d'altération de l'armure.

Armure vol-sang — Niveau 19+

La surface de cette armure semble couverte de sang n'ayant de cesse de dégouliner.

Niv. 19 +4	105 000 po	Niv. 29 +6	2 625 000 po
Niv. 24 +5	525 000 po		

Armure : cuir
Altération : CA

Pouvoir (rencontre ✦ nécrotique) : réaction immédiate. Lorsqu'une attaque vous met en péril, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal au bonus d'altération de l'armure auquel il faut ajouter votre modificateur de Constitution, et l'attaquant auquel vous devez d'être en péril subit une quantité égale de dégâts nécrotiques.

Frac miroir — Niveau 9+

La magie qui investit cette armure en fait un objet hautement réfléchissant et lumineux, très efficace contre les attaques de regard et d'énergie radiante.

Niv. 9 +2	4 200 po	Niv. 24 +5	525 000 po
Niv. 14 +3	21 000 po	Niv. 29 +6	2 625 000 po
Niv. 19 +4	105 000 po		

Armure : étoffe, cuir, peau
Altération : CA

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à toutes les défenses contre les attaques de regard et les attaques radiantes. Un attaquant qui vous touche au moyen d'une telle attaque subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand vous êtes la cible d'une attaque à distance. La cible est maintenant une autre créature située dans un rayon de 5 cases de vous (à l'exception de l'attaquant).

Robe aux étoiles — Niveau 13+

Le velours sombre de cette robe brille de mille points étoilés et peut aveugler vos adversaires.

Niv. 13 +3	17 000 po	Niv. 23 +5	425 000 po
Niv. 18 +4	85 000 po	Niv. 28 +6	2 125 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA

Pouvoir (quotidien ✦ radiant) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tous les ennemis qui vous attaquent sont aveuglés (sauvegarde annule).

WILLIAM O'CONNOR

Robe aux piquants — Niveau 3+

De minces piquants recouvrent cette robe, si bien que vos adversaires y songent à deux fois avant de vous attaquer.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi adjacent effectue une attaque de corps à corps contre vous. Les piquants se hérissent, infligeant à cet ennemi 1d6 dégâts par point de bonus d'altération de l'armure et des dégâts continus égaux à ce même bonus d'altération (sauvegarde annule).

Robe d'orage défiant — Niveau 14+

Les motifs tissés sur cette robe représentent des nuages et de terribles éclairs. Désormais, vous n'avez plus rien à craindre des orages.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA
Propriété : résistance à l'électricité 10 et résistance au tonnerre 10.
Niveau 25 ou 30 : résistance à l'électricité 15 et résistance au tonnerre 15

Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes censé subir des dégâts d'électricité ou de tonnerre. Vous ne subissez finalement pas les dégâts d'électricité ou de tonnerre, bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et pouvez dépenser une récupération.

Robe de feu défiant — Niveau 13+

Recouverte d'icônes ardentes, cette robe est capable de repousser et d'invoquer les flammes.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA
Propriété : résistance au feu 10.
Niveau 23 ou 28 : résistance au feu 15.

Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes censé subir des dégâts de feu. Vous ne subissez finalement pas les dégâts de feu, bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 en VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et pouvez dépenser une récupération.

Robe de givre défiant — Niveau 13+

De minuscules cristaux de glace recouvrent cette robe, qui protège contre les effets de froid et accompagne vos attaques de frissons.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA
Propriété : résistance au froid 10.
Niveau 23 ou 28 : résistance au froid 15.

Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes censé subir des dégâts de froid. Vous ne subissez finalement pas les dégâts de froid, bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et pouvez dépenser une récupération.

Robe de l'archifiélon — Niveau 20+

Entrelacée d'os humains, diaboliques et démoniaques, cette robe macabre attire l'œil de la cible vers le regard dominateur de son porteur.

Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 25	+5	625 000 po			

Armure : étoffe
Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une créature située dans un rayon de 10 cases vous attaque. Effectuez une attaque ; Charisme contre Volonté (le jet d'attaque bénéficie d'un bonus d'altération égal à celui de la robe) ; en cas de réussite, la cible est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. *Maintien (mineure) :* répétez l'attaque. En cas de réussite, la cible est dominée ; en cas d'échec, vous ne pouvez plus maintenir ce pouvoir.

Robe de marche sanguinaire — Niveau 17+

Cette armure d'étoffe vous récompense lorsque vous anéantissez des ennemis.

Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 22	+5	325 000 po			

Armure : étoffe
Altération : CA

Pouvoir (rencontre ✦ guérison, téléportation) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous réduisez le capital de points de vie d'une cible située dans un rayon de 10 cases à 0 ou moins. Vous vous téléportez dans une case qu'occupait la cible.

Robe de peau de pierre — Niveau 3+

Au combat, cette robe grise vous durcit considérablement la peau et vous confère une résistance supplémentaire.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA

Pouvoir (rencontre) : action mineure. Vous gagnez 5 points de vie temporaires jusqu'à la fin de la rencontre.
Niveau 13 ou 18 : 10 points de vie temporaires.
Niveau 23 ou 28 : 15 points de vie temporaires.

Robe de prévoyance — Niveau 4+

Cousue au moyen de fils de Féerie, cette robe est appréciée de nombreux magiciens qui y voient là un moyen sûr de prendre la fuite.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA

Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes en péril et qu'une attaque vous inflige des dégâts. Vous vous téléportez de 6 cases et pouvez dépenser une récupération.

Robe de sape — Niveau 17+

Cette robe sape l'armure d'un assaillant, qui n'est alors pas mieux protégé que le défenseur.

Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 22	+5	325 000 po			

Armure : étoffe
Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque de corps à corps vous touche. L'attaquant subit un malus de -2 à la CA (sauvegarde annule), et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA tant que celui-ci est affecté. La cible ne peut effectuer de jet de sauvegarde contre l'effet avant la fin de son tour de jeu suivant. *Effet secondaire :* la cible subit un malus de -1 à la CA (sauvegarde annule), et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA tant que celle-ci est affectée.

Robe de scintillement — Niveau 2+

Taillée dans une soie magnifique, cette robe dégage de la lumière quand vous le souhaitez et est capable de produire un véritable tourbillon de couleurs hébétant vos adversaires.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA

Pouvoir (à volonté ✦ radiant) : action mineure. La robe produit des lueurs colorées offrant autant de lumière qu'une torche. Vous pouvez mettre un terme à l'effet au prix d'une action libre.

Pouvoir (quotidien ✦ radiant) : action simple. La robe produit une myriade de couleurs. Effectuez une attaque ; explosion de proximité 2 ; Intelligence ou Charisme contre Volonté (le jet d'attaque bénéficie d'un bonus d'altération égal à celui de la robe) ; en cas de réussite, la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Robe des mille yeux — Niveau 2+

Cette belle robe de soie semble recouverte de tourbillons de couleurs et de plumes de paon, mais il s'agit en réalité de dizaines d'yeux.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA

Propriété : vous ne pouvez pas être aveuglé et bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests de Perception égal au bonus d'altération de l'armure.

Robe illithid — Niveau 15+

Cette robe moulante et légèrement luisante forme comme une crête derrière la tête. L'ensemble vous protège en partie des blessures quand un idiot veut bien vous aider.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA
Propriété : résistance psychique 10.
Niveau 25 ou 30 : résistance psychique 15.

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Lorsque vous êtes touché par une attaque, vous et un allié situé dans un rayon de 2 cases subissez chacun la moitié des dégâts de celle-ci (arrondir les fractions à l'entier supérieur). Les dégâts infligés à l'allié ne sauraient être réduits par quelque résistance ou immunité.
Niveau 25 ou 30 : partagez les dégâts avec un allié situé dans un rayon de 5 cases.

Robe prismatique — Niveau 19+

Cette robe affiche diverses teintes mates qui virent au vif lorsque vous êtes attaqué.

Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	-6	2 625 000 po
Niv. 24	+5	525 000 po			

Armure : étoffe
Altération : CA

Propriété : lorsque vous êtes touché par une attaque de corps à corps ou à distance, la robe produit une lumière éblouissante. L'attaquant subit un malus de -2 aux jets d'attaque de corps à corps et à distance vous visant jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Robe quelconque — Niveau 24+

Cette robe toute simple pousse vos ennemis à vous sous-estimer.

Niv. 24	+5	525 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi vous touche. Jusqu'à la fin de la rencontre, il subit un malus aux jets d'attaque vous visant égal au bonus d'altération de l'armure. Toutefois, l'effet prend fin si vous l'attaquez.

ARMES

La distinction entre le novice et le maître d'armes ne tient qu'à une chose : que l'arme et le corps ne fassent qu'un. Faites de votre arme une extension de votre corps, et rien ne pourra vous arrêter.

Les armes sont probablement les outils les plus utiles de tout aventurier. Un paladin nain peut se servir de son *marteau de guerre vertueux* +3 pour infliger un saint châtiment à une liche, tandis qu'un voleur tieffelin pourra se faufiler derrière deux gardes maruths pour les éliminer discrètement de la pointe de son *épée courte de l'assassin* +6. Chaque arme est un outil spécifique dans la main de l'aventurier, d'autant plus puissant quand on y adjoint de la magie.

À l'instar des armures enchantées, les armes magiques bénéficient d'un bonus d'altération lié à leur niveau. Certaines sont disponibles dès les premières aventures, mais des versions supérieures sont accessibles tous les cinq niveaux, jusqu'aux sphères les plus élevées. D'autres armes recèlent une puissance telle que les PJ ne pourront espérer mettre la main dessus avant d'atteindre un statut épique.

Propriétés des armes

De nombreuses armes ont des propriétés qui confèrent un avantage actif en permanence. Pour en profiter, il suffit de manier l'arme en question. Sauf indication contraire, la propriété n'affecte que l'arme à laquelle elle est liée. Ainsi, une *dague insidieuse* +2, qui impose un malus de -2 aux jets de sauvegarde de l'ennemi contre les pouvoirs de votre arme, n'affecte que les pouvoirs produits par celle-ci. On ne peut donc pas tenir l'arme dans sa main secondaire et profiter de la propriété sur les pouvoirs générés par l'arme principale.

ARMES MAGIQUES

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
1	des confins +1	360	Distance
2	accusatrice +1	520	Corps à corps
2	chancelante +1	520	Fléaux, haches, haches, lames lourdes, marteaux, masses
2	de la griffe-sang +1	520	Corps à corps
2	de parade +1	520	Corps à corps
2	de tirailleur +1	520	Distance
2	défensive +1	520	Toutes
2	du joueur +1	520	Lames légères
2	du mage +1	520	Lames légères, lames lourdes
2	du saint guérisseur +1	520	Bâtons, masses
2	épée de pacte +1	520	Épées longues
2	immobilisante +1	520	Corps à corps
2	leste +1	520	Corps à corps
2	marteau de pacte +1	520	Marteaux
3	à bout portant +1	680	Distance
3	de front +1	680	Corps à corps
3	de tir rapide +1	680	Arbalètes

ARMES MAGIQUES (suite)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
3	embrocheuse +1	680	Lances, pics
3	gémelle +1	680	Corps à corps à une main
3	inéluctable +1	680	Toutes
3	inspiratrice +1	680	Toutes
3	intrépide +1	680	Corps à corps (sauf armes à allonge)
3	lame de chance +1	680	Lames légères, lames lourdes
3	rapide +1	680	Toutes
3	repticide +1	680	Toutes
3	robuste +1	680	Corps à corps
3	sagace +1	680	Corps à corps
4	acharnée +1	840	Haches
4	acide +1	840	Lames légères, lames lourdes, lances
4	berceuse +1	840	Bâtons, fléaux, marteaux, masses
4	de communion +1	840	Corps à corps
4	de l'esculape +1	840	Toutes
4	de la mort rampante +1	840	Toutes
4	lame du serment +1	840	Lames légères, lames lourdes
4	lame solaire +1	840	Lames lourdes
4	mutilante +1	840	Arbalètes, arcs, haches, lames légères, lames lourdes, lances
4	opportuniste +1	840	Corps à corps
4	sanglante +1	840	Haches, lames lourdes
5	chapardeuse +1	1 000	Lames légères
5	empoisonnée +1	1 000	Arbalètes, arcs, lames légères, lances, pics
5	salvatrice +1	1 000	Corps à corps
6	caméléon +2	1 800	Corps à corps
6	d'étreinte +2	1 800	Armes d'hast, lances
6	des confins +2	1 800	Distance
6	sacrificielle +2	1 800	Corps à corps
7	accusatrice +2	2 600	Corps à corps
7	chancelante +2	2 600	Fléaux, haches, lames lourdes, marteaux, masses
7	de la griffe-sang +2	2 600	Corps à corps
7	de parade +2	2 600	Corps à corps
7	de tirailleur +2	2 600	Distance
7	de transfert +2	2 600	Toutes
7	défensive +2	2 600	Toutes
7	du joueur +2	2 600	Lames légères
7	du mage +2	2 600	Lames légères, lames lourdes
7	du saint guérisseur +2	2 600	Bâtons, masses
7	épée de pacte +2	2 600	Epées longues
7	immobilisante +2	2 600	Corps à corps
7	leste +2	2 600	Corps à corps
7	marteau de pacte +2	2 600	Marteaux
7	perforante +2	2 600	Lances
7	segmentée +2	2 600	Fléaux

ARMES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
7	vengeresse +2	2 600	Corps à corps
8	à bout portant +2	3 400	Distance
8	aquavore +2	3 400	Arbalètes, haches, lames légères, lames lourdes, lances
8	d'adamantium +2	3 400	Corps à corps
8	d'effroi +2	3 400	Toutes
8	de fer froid +2	3 400	Toutes
8	de force +2	3 400	Toutes
8	de front +2	3 400	Corps à corps
8	de l'assassin +2	3 400	Lames légères
8	de la grande tenaille +2	3 400	Corps à corps
8	de tir rapide +2	3 400	Arbalètes
8	démobilisante +2	3 400	Marteaux, masses
8	du fracas tellurien +2	3 400	Haches, fléaux, frondes, marteaux, masses, pics
8	du marionnettiste +2	3 400	Armes d'hast
8	du tyran +2	3 400	Corps à corps
8	embrocheuse +2	3 400	Lances, pics
8	gantelets du tigre +2	3 400	Gantelets cloutés
8	gémelle +2	3 400	Corps à corps à une main
8	gracieuse +2	3 400	Fléaux, lames légères, lames lourdes, lances
8	inéluctable +2	3 400	Toutes
8	insidieuse +2	3 400	Corps à corps
8	inspiratrice +2	3 400	Toutes
8	intrépide +2	3 400	Corps à corps (sauf armes à allonge)
8	lame de chance +2	3 400	Lames légères, lames lourdes
8	masquée +2	3 400	Toutes
8	masse de guérison +2	3 400	Masses
8	persévérante +2	3 400	Jet
8	rapide +2	3 400	Toutes
8	repticide +2	3 400	Toutes
8	robuste +2	3 400	Corps à corps
8	sagace +2	3 400	Corps à corps
8	somatique +2	3 400	Bâtons, haches, marteaux, masses, pics
8	vandale +2	3 400	Lames lourdes, marteaux, masses
9	acharnée +2	4 200	Haches
9	acide +2	4 200	Lames légères, lames lourdes, lances
9	berceuse +2	4 200	Bâtons, fléaux, marteaux, masses
9	chagrin du métamorphe +2	4 200	Haches, lames légères, lames lourdes
9	de communion +2	4 200	Corps à corps
9	de l'esculape +2	4 200	Toutes
9	de la mort rampante +2	4 200	Toutes
9	démonicide +2	4 200	Toutes
9	du croisé +2	4 200	Marteaux, masses
9	extralucide +2	4 200	Jet
9	féericide +2	4 200	Toutes

ARMES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
9	lame du serment +2	4 200	Lames légères, lames lourdes
9	lame solaire +2	4 200	Lames lourdes
9	mutilante +2	4 200	Arbalètes, arcs, haches, lames légères, lames lourdes, lances
9	opportuniste +2	4 200	Corps à corps
9	sanglante +2	4 200	Haches, lames lourdes
9	vampire +2	4 200	Lames légères, lames lourdes
9	vrillecieux +2	4 200	Distance
10	chapardeuse +2	5 000	Lames légères
10	du linceul noir +2	5 000	Haches, lames légères, lames lourdes
10	empoisonnée +2	5 000	Arbalètes, arcs, lames légères, lances, pics
10	salvatrice +2	5 000	Corps à corps
10	sournoise +2	5 000	Lames légères
10	vertueuse +2	5 000	Corps à corps
11	caméléon +3	9 000	Corps à corps
11	d'étreinte +3	9 000	Armes d'hast, lances
11	de brèche +3	9 000	Marteaux
11	de noirefonte +3	9 000	Fléaux, marteaux, masses
11	des confins +3	9 000	Distance
11	ricochet +3	9 000	Frondes
11	sacrificielle +3	9 000	Corps à corps
12	accusatrice +3	13 000	Corps à corps
12	chancelante +3	13 000	Fléaux, haches, lames lourdes, marteaux, masses
12	d'argile élukienne +3	13 000	Arbalètes, arcs
12	de la griffe-sang +3	13 000	Corps à corps
12	de parade +3	13 000	Corps à corps
12	de tirailleur +3	13 000	Distance
12	de transfert +3	13 000	Toutes
12	défensive +3	13 000	Toutes
12	du joueur +3	13 000	Lames légères
12	du mage +3	13 000	Lames légères, lames lourdes
12	du saint guérisseur +3	13 000	Bâtons, masses
12	ébréchée +3	13 000	Haches, lames légères, lames lourdes
12	épée de pacte +3	13 000	Epées longues
12	immobilisante +3	13 000	Corps à corps
12	lame de la nuit +3	13 000	Lames légères
12	leste +3	13 000	Corps à corps
12	marteau de pacte +3	13 000	Marteaux
12	perforante +3	13 000	Lances
12	segmentée +3	13 000	Fléaux
12	vengeresse +3	13 000	Corps à corps
13	à bout portant +3	17 000	Distance
13	aquavore +3	17 000	Arbalètes, haches, lames légères, lames lourdes, lances

ARMES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
13	d'adamantium +3	17 000	Corps à corps
13	d'adaptation chaotique +3	17 000	Toutes
13	d'airainite +3	17 000	Corps à corps
13	d'effroi +3	17 000	Toutes
13	de fausse allonge +3	17 000	Corps à corps
13	de fer froid +3	17 000	Toutes
13	de fer-sang +3	17 000	Toutes
13	de force +3	17 000	Toutes
13	de front +3	17 000	Corps à corps
13	de l'assassin +3	17 000	Lames légères
13	de la grande tenaille +3	17 000	Corps à corps
13	de tir rapide +3	17 000	Arbalètes
13	démobilisante +3	17 000	Marteaux, masses
13	du fracas tellurien +3	17 000	Haches, fléaux, frondes, marteaux, masses, pics
13	du marionnettiste +3	17 000	Armes d'hast
13	du sniper +3	17 000	Arbalètes
13	du tyran +3	17 000	Corps à corps
13	embrocheuse +3	17 000	Lances, pics
13	flétrissante +3	17 000	Corps à corps
13	gantelets du tigre +3	17 000	Gantelets cloutés
13	gémelle +3	17 000	Corps à corps à une main
13	gracieuse +3	17 000	Fléaux, lames légères, lames lourdes, lances
13	inéluctable +3	17 000	Toutes
13	insidieuse +3	17 000	Corps à corps
13	inspiratrice +3	17 000	Toutes
13	intrépide +3	17 000	Corps à corps (sauf armes à allonge)
13	lame de chance +3	17 000	Lames légères, lames lourdes
13	lance-éclair +3	17 000	Distance
13	lancinante +3	17 000	Corps à corps
13	masquée +3	17 000	Toutes
13	masse de guérison +3	17 000	Masses
13	nécrotique +3	17 000	Haches, lames légères, lames lourdes
13	paralysante +3	17 000	Distance
13	persévérante +3	17 000	Jet
13	prédatrice +3	17 000	Toutes
13	rapide +3	17 000	Toutes
13	repticide +3	17 000	Toutes
13	robuste +3	17 000	Corps à corps
13	sagace +3	17 000	Corps à corps
13	sangsue +3	17 000	Corps à corps
13	somatique +3	17 000	Bâtons, haches, marteaux, masses, pics
13	tonitruante +3	17 000	Corps à corps
13	vandale +3	17 000	Lames lourdes, marteaux, masses
14	acharnée +3	21 000	Haches
14	acide +3	21 000	Lames légères, lames, lourdes, lances
14	berceuse +3	21 000	Bâtons, fléaux, marteaux, masses

ARMES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
14	chagrin du métamorphe +3	21 000	Haches, lames légères, lames lourdes
14	curative +3	21 000	Distance
14	de communion +3	21 000	Corps à corps
14	de fer spirituel +3	21 000	Arbalètes, arcs
14	de halte +3	21 000	Toutes
14	de l'esculape +3	21 000	Toutes
14	de la mort rampante +3	21 000	Toutes
14	de maîtrise martiale +3	21 000	Toutes
14	de permutation +3	21 000	Toutes
14	démonicide +3	21 000	Toutes
14	du croisé +3	21 000	Marteaux, masses
14	du vide cristallin +3	21 000	Corps à corps
14	extralucide +3	21 000	Jet
14	féericide +3	21 000	Toutes
14	fielleuse +3	21 000	Corps à corps
14	fulgurante +3	21 000	Lances, marteaux
14	lame du serment +3	21 000	Lames légères, lames lourdes
14	lame solaire +3	21 000	Lames lourdes
14	mutilante +3	21 000	Arbalètes, arcs, haches, lames légères, lames lourdes, lances
14	opportuniste +3	21 000	Corps à corps
14	sanglante +3	21 000	Haches, lames lourdes
14	vampire +3	21 000	Lames légères, lames lourdes
14	vrillecieux +3	21 000	Distance
15	chapardeuse +3	25 000	Lames légères
15	du linceul noir +3	25 000	Haches, lames légères, lames lourdes
15	empoisonnée +3	25 000	Arbalètes, arcs, lames légères, lances, pics
15	radiante +3	25 000	Toutes
15	salvatrice +3	25 000	Corps à corps
15	sournoise +3	25 000	Lames légères
15	vertueuse +3	25 000	Corps à corps
16	caméléon +4	45 000	Corps à corps
16	d'étreinte +4	45 000	Armes d'hast, lances
16	de brèche +4	45 000	Marteaux
16	de noirefonte +4	45 000	Fléaux, marteaux, masses
16	des confins +4	45 000	Distance
16	ricochet +4	45 000	Frondes
16	sacrificielle +4	45 000	Corps à corps
16	vigoureuse +4	45 000	Arcs
17	accusatrice +4	65 000	Corps à corps
17	chancelante +4	65 000	Fléaux, haches, lames lourdes, marteaux, masses
17	d'argile élukienne +4	65 000	Arbalètes, arcs
17	de la griffe-sang +4	65 000	Corps à corps
17	de parade +4	65 000	Corps à corps
17	de tirailleur +4	65 000	Distance
17	de transfert +4	65 000	Toutes
17	défensive +4	65 000	Toutes

ARMES MAGIQUES (suite)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
17	du joueur +4	65 000	Lames légères
17	du mage +4	65 000	Lames légères, lames lourdes
17	du saint guérisseur +4	65 000	Bâtons, masses
17	ébréchée +4	65 000	Haches, lames légères, lames lourdes
17	épée de pacte +4	65 000	Epées longues
17	immobilisante +4	65 000	Corps à corps
17	lame de la nuit +4	65 000	Lames légères
17	leste +4	65 000	Corps à corps
17	marteau de pacte +4	65 000	Marteaux
17	murmure d'Avandra +4	65 000	Lames légères
17	perforante +4	65 000	Lances
17	segmentée +4	65 000	Fléaux
17	vengeresse +4	65 000	Corps à corps
18	à bout portant +4	85 000	Distance
18	aquavore +4	85 000	Arbalètes, haches, lames légères, lames lourdes, lances
18	d'adamantium +4	85 000	Corps à corps
18	d'adaptation chaotique +4	85 000	Toutes
18	d'airainite +4	85 000	Corps à corps
18	d'effroi +4	85 000	Toutes
18	d'empalement +4	85 000	Distance
18	de fausse allonge +4	85 000	Corps à corps
18	de fer froid +4	85 000	Toutes
18	de fer-sang +4	85 000	Toutes
18	de force +4	85 000	Toutes
18	de front +4	85 000	Corps à corps
18	de l'assassin +4	85 000	Lames légères
18	de la grande tenaille +4	85 000	Corps à corps
18	de tir rapide +4	85 000	Arbalètes
18	démobilisante +4	85 000	Marteaux, masses
18	du fracas tellurien +4	85 000	Haches, fléaux, frondes, marteaux, masses, pics
18	du marionnettiste +4	85 000	Armes d'hast
18	du sniper +4	85 000	Arbalètes
18	du tyran +4	85 000	Corps à corps
18	embrocheuse +4	85 000	Lances, pics
18	flétrissante +4	85 000	Corps à corps
18	gantelets du tigre +4	85 000	Gantelets cloutés
18	gémelle +4	85 000	Corps à corps à une main
18	gracieuse +4	85 000	Fléaux, lames légères, lames lourdes, lances
18	inéluctable +4	85 000	Toutes
18	insidieuse +4	85 000	Corps à corps
18	inspiratrice +4	85 000	Toutes
18	intrépide +4	85 000	Corps à corps (sauf armes à allonge)
18	lame de chance +4	85 000	Lames légères, lames lourdes
18	lance-éclair +4	85 000	Distance
18	lancinante +4	85 000	Corps à corps
18	masquée +4	85 000	Toutes
18	masse de guérison +4	85 000	Masses

ARMES MAGIQUES (suite)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
18	nécrotique +4	85 000	Haches, lames légères, lames lourdes
18	paralysante +4	85 000	Distance
18	persévérante +4	85 000	Jet
18	prédatrice +4	85 000	Toutes
18	rapide +4	85 000	Toutes
18	repticide +4	85 000	Toutes
18	robuste +4	85 000	Corps à corps
18	sagace +4	85 000	Corps à corps
18	sangsue +4	85 000	Corps à corps
18	somatique +4	85 000	Bâtons, haches, marteaux, masses, pics
18	tonitruante +4	85 000	Corps à corps
18	vandale +4	85 000	Lames lourdes, marteaux, masses
19	acharnée +4	105 000	Haches
19	acide +4	105 000	Lames légères, lames lourdes, lances
19	berceuse +4	105 000	Bâtons, fléaux, marteaux, masses
19	chagrin du métamorphe +4	105 000	Haches, lames légères, lames lourdes
19	coriace +4	105 000	Toutes
19	curative +4	105 000	Distance
19	de communion +4	105 000	Corps à corps
19	de fer spirituel +4	105 000	Arbalètes, arcs
19	de halte +4	105 000	Toutes
19	de l'esculape +4	105 000	Toutes
19	de la mort rampante +4	105 000	Toutes
19	de maîtrise martiale +4	105 000	Toutes
19	de Moradin +4	105 000	Marteaux
19	de permutation +4	105 000	Toutes
19	démonicide +4	105 000	Toutes
19	du croisé +4	105 000	Marteaux, masses
19	du vide cristallin +4	105 000	Corps à corps
19	extralucide +4	105 000	Jet
19	féericide +4	105 000	Toutes
19	fielleuse +4	105 000	Corps à corps
19	fulgurante +4	105 000	Lances, marteaux
19	lame de Bahamut +4	105 000	Lames lourdes
19	lame du serment +4	105 000	Lames légères, lames lourdes
19	lame solaire +4	105 000	Lames lourdes
19	mutilante +4	105 000	Arbalètes, arcs, haches, lames légères, lames lourdes, lances
19	opportuniste +4	105 000	Corps à corps
19	sanglante +4	105 000	Haches, lames lourdes
19	vampire +4	105 000	Lames légères, lames lourdes
19	vrillecieux +4	105 000	Distance
20	bringuebalante +4	125 000	Fléaux, marteaux, masses
20	chapardeuse +4	125 000	Lames légères
20	du linceul noir +4	125 000	Haches, lames légères, lames lourdes

ARMES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
20	empoisonnée +4	125 000	Arbalètes, arcs, lames légères, lances, pics
20	improbable +4	125 000	Toutes
20	radiante +4	125 000	Toutes
20	salvatrice +4	125 000	Corps à corps
20	sournoise +4	125 000	Lames légères
20	vertueuse +4	125 000	Corps à corps
21	caméléon +5	225 000	Corps à corps
21	d'étreinte +5	225 000	Armes d'hast, lances
21	de brèche +5	225 000	Marteaux
21	de noirefonte +5	225 000	Fléaux, marteaux, masses
21	des confins +5	225 000	Distance
21	ricochet +5	225 000	Frondes
21	sacrificielle +5	225 000	Corps à corps
21	vigoureuse +5	225 000	Arcs
22	accusatrice +5	325 000	Corps à corps
22	chancelante +5	325 000	Fléaux, haches, lames lourdes, marteaux, masses
22	d'argile élukienne +5	325 000	Arbalètes, arcs
22	de la griffe-sang +5	325 000	Corps à corps
22	de parade +5	325 000	Corps à corps
22	de tirailleur +5	325 000	Distance
22	de transfert +5	325 000	Toutes
22	défensive +5	325 000	Toutes
22	du joueur +5	325 000	Lames légères
22	du mage +5	325 000	Lames légères, lames lourdes
22	du saint guérisseur +5	325 000	Bâtons, masses
22	ébréchée +5	325 000	Haches, lames légères, lames lourdes
22	épée de pacte +5	325 000	Epées longues
22	immobilisante +5	325 000	Corps à corps
22	lame de la nuit +5	325 000	Lames légères
22	leste +5	325 000	Corps à corps
22	marteau de pacte +5	325 000	Marteaux
22	murmure d'Avandra +5	325 000	Lames légères
22	perforante +5	325 000	Lances
22	pointe d'ombre +5	325 000	Lames légères
22	segmentée +5	325 000	Fléaux
22	vengeresse +5	325 000	Corps à corps
23	à bout portant +5	425 000	Distance
23	aquavore +5	425 000	Arbalètes, haches, lames légères, lames lourdes, lances
23	d'adamantium +5	425 000	Corps à corps
23	d'adaptation chaotique +5	425 000	Toutes
23	d'airainite +5	425 000	Corps à corps
23	d'effroi +5	425 000	Toutes
23	d'empalement +5	425 000	Distance
23	de fausse allonge +5	425 000	Corps à corps
23	de fer froid +5	425 000	Toutes
23	de fer-sang +5	425 000	Toutes
23	de force +5	425 000	Toutes
23	de front +5	425 000	Corps à corps

ARMES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
23	de l'assassin +5	425 000	Lames légères
23	de la grande tenaille +5	425 000	Corps à corps
23	de tir rapide +5	425 000	Arbalètes
23	démobilisante +5	425 000	Marteaux, masses
23	du fracas tellurien +5	425 000	Haches, fléaux, frondes, marteaux, masses, pics
23	du marionnettiste +5	425 000	Armes d'hast
23	du sniper +5	425 000	Arbalètes
23	du tyran +5	425 000	Corps à corps
23	embrocheuse +5	425 000	Lances, pics
23	flétrissante +5	425 000	Corps à corps
23	gantelets du tigre +5	425 000	Gantelets cloutés
23	gémelle +5	425 000	Corps à corps à une main
23	gracieuse +5	425 000	Fléaux, lames légères, lames lourdes, lances
23	inéluctable +5	425 000	Toutes
23	insidieuse +5	425 000	Corps à corps
23	inspiratrice +5	425 000	Toutes
23	intrépide +5	425 000	Corps à corps (sauf armes à allonge)
23	lame de chance +5	425 000	Lames légères, lames lourdes
23	lance-éclair +5	425 000	Distance
23	lancinante +5	425 000	Corps à corps
23	masquée +5	425 000	Toutes
23	masse de guérison +5	425 000	Masses
23	nécrotique +5	425 000	Haches, lames légères, lames lourdes
23	paralysante +5	425 000	Distance
23	persévérante +5	425 000	Jet
23	prédatrice +5	425 000	Toutes
23	rapide +5	425 000	Toutes
23	repticide +5	425 000	Toutes
23	robuste +5	425 000	Corps à corps
23	sagace +5	425 000	Corps à corps
23	sangsue +5	425 000	Corps à corps
23	somatique +5	425 000	Bâtons, haches, marteaux, masses, pics
23	tonitruante +5	425 000	Corps à corps
23	vandale +5	425 000	Lames lourdes, marteaux, masses
24	acharnée +5	525 000	Haches
24	acide +5	525 000	Lames légères, lames lourdes, lances
24	berceuse +5	525 000	Bâtons, fléaux, marteaux, masses
24	chagrin du métamorphe +5	525 000	Haches,lames légères, lames lourdes
24	coriace +5	525 000	Toutes
24	curative +5	525 000	Distance
24	de communion +5	525 000	Corps à corps
24	de fer spirituel +5	525 000	Arbalètes, arcs
24	de halte +5	525 000	Toutes
24	de l'esculape +5	525 000	Toutes
24	de la mort rampante +5	525 000	Toutes

ARMES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
24	de maîtrise martiale +5	525 000	Toutes
24	de Moradin +5	525 000	Marteaux
24	de permutation +5	525 000	Toutes
24	démonicide +5	525 000	Toutes
24	du croisé +5	525 000	Marteaux, masses
24	du vide cristallin +5	525 000	Corps à corps
24	extralucide +5	525 000	Jet
24	féericide +5	525 000	Toutes
24	fielleuse +5	525 000	Corps à corps
24	fulgurante +5	525 000	Lances, marteaux
24	lame de Bahamut +5	525 000	Lames lourdes
24	lame du serment +5	525 000	Lames légères, lames lourdes
24	lame solaire +5	525 000	Lames lourdes
24	mutilante +5	525 000	Arbalètes, arcs, haches, lames légères, lames lourdes, lances
24	opportuniste +5	525 000	Corps à corps
24	sanglante +5	525 000	Haches, lames lourdes
24	vampire +5	525 000	Lames légères, lames lourdes
24	vrillecieux +5	525 000	Distance
25	bride +5	625 000	Corps à corps
25	bringuebalante +5	625 000	Fléaux, marteaux masses
25	chapardeuse +5	625 000	Lames légères
25	des entraves fantômes +5	625 000	Distance
25	du linceul noir +5	625 000	Haches, lames légères, lames lourdes
25	empoisonnée +5	625 000	Arbalètes, arcs, lames légères, lances, pics
25	extensible +5	625 000	Armes d'hast
25	improbable +5	625 000	Toutes
25	légendaire +5	625 000	Toutes
25	radiante +5	625 000	Toutes
25	radieuse +5	625 000	Toutes
25	salvatrice +5	625 000	Corps à corps
25	sournoise +5	625 000	Lames légères
25	vertueuse +5	625 000	Corps à corps
26	caméléon +6	1 125 000	Corps à corps
26	d'étreinte +6	1 125 000	Armes d'hast, lances
26	de brèche +6	1 125 000	Marteaux
26	de noirefonte +6	1 125 000	Fléaux, marteaux, masses
26	des confins +6	1 125 000	Distance
26	ricochet +6	1 125 000	Frondes
26	sacrificielle +6	1 125 000	Corps à corps
26	vigoureuse +6	1 125 000	Arcs
27	accusatrice +6	1 625 000	Corps à corps
27	chancelante +6	1 625 000	Fléaux, haches, lames lourdes, marteaux, masses
27	d'argile élukienne +6	1 625 000	Arbalètes, arcs
27	de la griffe-sang +6	1 625 000	Corps à corps
27	de parade +6	1 625 000	Corps à corps
27	de tirailleur +6	1 625 000	Distance
27	de transfert +6	1 625 000	Toutes
27	défensive +6	1 625 000	Toutes

ARMES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
27	du joueur +6	1 625 000	Lames légères
27	du mage +6	1 625 000	Lames légères, lames lourdes
27	du saint guérisseur +6	1 625 000	Bâtons, masses
27	ébréchée +6	1 625 000	Haches, lames légères, lames lourdes
27	épée de pacte +6	1 625 000	Epées longues
27	immobilisante +6	1 625 000	Corps à corps
27	lame de la nuit +6	1 625 000	Lames légères
27	leste +6	1 625 000	Corps à corps
27	marteau de pacte +6	1 625 000	Marteaux
27	murmure d'Avandra +6	1 625 000	Lames légères
27	perforante +6	1 625 000	Lances
27	pointe d'ombre +6	1 625 000	Lames légères
27	segmentée +6	1 625 000	Fléaux
27	vengeresse +6	1 625 000	Corps à corps
28	à bout portant +6	2 125 000	Distance
28	aquavore +6	2 125 000	Arbalètes, haches, lames légères, lames lourdes, lances
28	d'adamantium +6	2 125 000	Corps à corps
28	d'adaptation chaotique +6	2 125 000	Toutes
28	d'airainite +6	2 125 000	Corps à corps
28	d'effroi +6	2 125 000	Toutes
28	d'empalement +6	2 125 000	Distance
28	de fausse allonge +6	2 125 000	Corps à corps
28	de fer froid +6	2 125 000	Toutes
28	de fer-sang +6	2 125 000	Toutes
28	de force +6	2 125 000	Toutes
28	de front +6	2 125 000	Corps à corps
28	de l'assassin +6	2 125 000	Lames légères
28	de la grande tenaille +6	2 125 000	Corps à corps
28	de tir rapide +6	2 125 000	Arbalètes
28	démobilisante +6	2 125 000	Marteaux, masses
28	du fracas tellurien +6	2 125 000	Haches, fléaux, frondes, marteaux, masses, pics
28	du marionnettiste +6	2 125 000	Armes d'hast
28	du sniper +6	2 125 000	Arbalètes
28	du tyran +6	2 125 000	Corps à corps
28	embrocheuse +6	2 125 000	Lances, pics
28	flétrissante +6	2 125 000	Corps à corps
28	gantelets du tigre +6	2 125 000	Gantelets cloutés
28	gémelle +6	2 125 000	Corps à corps à une main
28	gracieuse +6	2 125 000	Fléaux, lames légères, lames lourdes, lances
28	inéluctable +6	2 125 000	Toutes
28	insidieuse +6	2 125 000	Corps à corps
28	inspiratrice +6	2 125 000	Toutes
28	intrépide +6	2 125 000	Corps à corps (sauf armes à allonge)
28	lame de chance +6	2 125 000	Lames légères, lames lourdes
28	lance-éclair +6	2 125 000	Distance
28	lancinante +6	2 125 000	Corps à corps
28	masquée +6	2 125 000	Toutes

WAYNE ENGLAND

ARMES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
28	masse de guérison +6	2 125 000	Masses
28	nécrotique +6	2 125 000	Haches, lames légères, lames lourdes
28	paralysante +6	2 125 000	Distance
28	persévérante +6	2 125 000	Jet
28	prédatrice +6	2 125 000	Toutes
28	rapide +6	2 125 000	Toutes
28	repticide +6	2 125 000	Toutes
28	robuste +6	2 125 000	Corps à corps
28	sagace +6	2 125 000	Corps à corps
28	sangsue +6	2 125 000	Corps à corps
28	somatique +6	2 125 000	Bâtons, haches, marteaux, masses, pics
28	tonitruante +6	2 125 000	Corps à corps
28	vandale +6	2 125 000	Lames lourdes, marteaux, masses
29	acharnée +6	2 625 000	Haches
29	acide +6	2 625 000	Lames légères, lames lourdes, lances
29	berceuse +6	2 625 000	Bâtons, fléaux, marteaux, masses
29	chagrin du métamorphe +6	2 625 000	Haches, lames légères, lames lourdes
29	coriace +6	2 625 000	Toutes
29	curative +6	2 625 000	Distance
29	de communion +6	2 625 000	Corps à corps
29	de fer spirituel +6	2 625 000	Arbalètes, arcs
29	de halte +6	2 625 000	Toutes
29	de la mort rampante +6	2 625 000	Toutes
29	de l'esculape +6	2 625 000	Toutes
29	de maîtrise martiale +6	2 625 000	Toutes
29	de Moradin +6	2 625 000	Marteaux
29	de permutation +6	2 625 000	Toutes
29	démonicide +6	2 625 000	Toutes

ARMES MAGIQUES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)	Catégories
29	du croisé +6	2 625 000	Marteaux, masses
29	du vide cristallin +6	2 625 000	Corps à corps
29	extralucide +6	2 625 000	Jet
29	féericide +6	2 625 000	Toutes
29	fielleuse +6	2 625 000	Corps à corps
29	fulgurante +6	2 625 000	Lances, marteaux
29	lame de Bahamut +6	2 625 000	Lames lourdes
29	lame du serment +6	2 625 000	Lames légères, lames lourdes
29	lame solaire +6	2 625 000	Lames lourdes
29	mutilante +6	2 625 000	Arbalètes,arcs, haches, lames légères, lames lourdes, lances
29	opportuniste +6	2 625 000	Corps à corps
29	sanglante +6	2 625 000	Haches, lames lourdes
29	vampire +6	2 625 000	Lames légères, lames lourdes
29	vrillecieux +6	2 625 000	Distance
30	bride +6	3 125 000	Corps à corps
30	bringuebalante +6	3 125 000	Fléaux, marteaux masses
30	chapardeuse +6	3 125 000	Lames légères
30	des entraves fantômes +6	3 125 000	Distance
30	du linceul noir +6	3 125 000	Haches, lames légères, lames lourdes
30	empoisonnée +6	3 125 000	Arbalètes, arcs, lames légères, lances, pics
30	extensible +6	3 125 000	Armes d'hast
30	improbable +6	3 125 000	Toutes
30	légendaire +6	3 125 000	Toutes
30	radiante +6	3 125 000	Toutes
30	radieuse +6	3 125 000	Toutes
30	salvatrice +6	3 125 000	Corps à corps
30	sournoise +6	3 125 000	Lames légères
30	vertueuse +6	3 125 000	Corps à corps

Arme à bout portant — Niveau 3+

Le porteur de cette arme ne craint pas de s'en servir dans la mêlée.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : distance

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité que vous provoquez en effectuant une attaque à distance avec cette arme.

Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous effectuez une attaque à distance avec cette arme ; l'attaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Arme accusatrice — Niveau 2+

Lorsque vous frappez l'ennemi avec cette arme, il a bien du mal à répliquer.

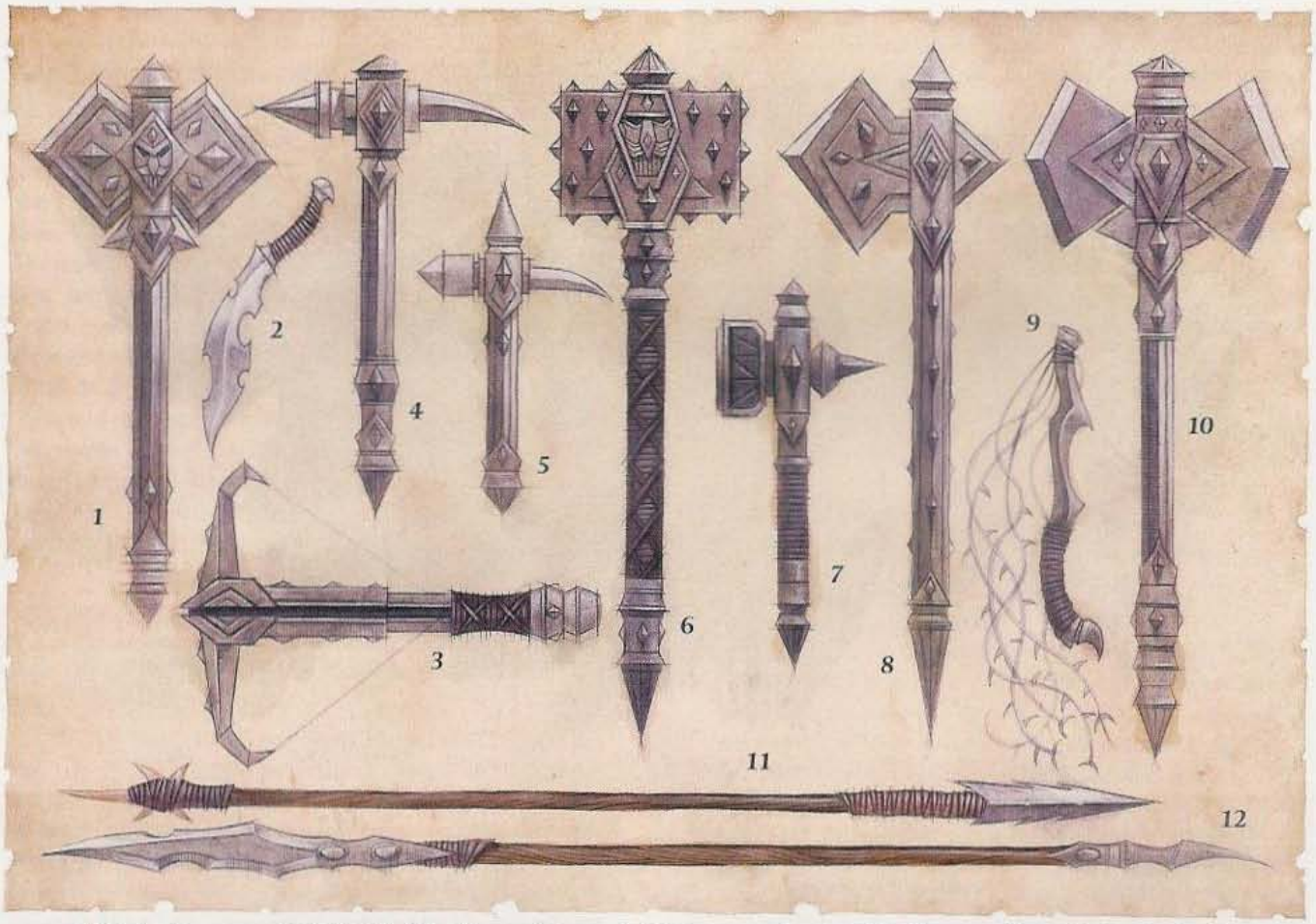
Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : corps à corps

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Votre cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).



1. Hache de guerre ; 2. Kukri ; 3. Arbalète supérieure ; 4. Pic de guerre lourd ; 5. Pic de guerre léger ; 6. Mordenkrad ; 7. Marteau d'escarpe ; 8. Urgrosh ; 9. Fouet barbelé ; 10. Hache de bourreau ; 11. Tratnyr ; 12. Grande lance

Arme acharnée — Niveau 4+

Quand cette hache assène un coup dévastateur, vous ne vous arrêtez pas en si bon chemin.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : haches
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, et effectuez une attaque de base de corps à corps avec cette arme contre la même cible.

Arme acide — Niveau 4+

Un jet d'acide jaillit de cette arme de corps à corps, attaquant les chairs d'une cible hors de portée d'allonge.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : lames légères, lames lourdes, lances
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts d'acide par point de bonus d'altération
Pouvoir (rencontre ✦ acide) : action simple. Effectuez une attaque de base de corps à corps avec l'arme contre une cible située dans un rayon de 5 cases. Tous les dégâts infligés par cette attaque de base sont des dégâts d'acide.
Pouvoir (quotidien ✦ acide) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Vous infligez 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
Niveau 14 ou 19 : 10 dégâts d'acide continus.
Niveau 24 ou 29 : 15 dégâts d'acide continus.

Arme aquavore — Niveau 8+

Les créatures des rivières et des mers ont raison de trembler devant cette arme.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : arbalètes, haches, lames légères, lames lourdes, lances
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération contre les créatures accompagnées des mots-clés aquatique ou eau.
Propriété : vous ne subissez pas de malus aux attaques effectuées en combat aquatique avec cette arme.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Votre prochain jet d'attaque avec cette arme bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 si vous êtes en combat aquatique, ou d'un bonus de pouvoir de +5 si la cible s'accompagne des mots-clés aquatique ou eau.

WAYNE ENGLAND

Arme aquavore

Arme berceuse — Niveau 4+

Vous agitez l'arme et votre adversaire est atteint de léthargie, ses gestes ralentissant jusqu'à ce qu'il s'effondre de sommeil.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : bâtons, fléaux, marteaux, masses
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ sommeil) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Effectuez une attaque secondaire contre la Volonté de la cible, le bonus à l'attaque étant égal au niveau de l'arme plus son bonus d'altération. Si l'attaque touche, la cible est ralentie (sauvegarde annule). Si la cible rate son premier jet de sauvegarde contre ce pouvoir, elle est inconsciente (sauvegarde annule).

Arme bride — Niveau 25+

Nul ennemi ne peut se soustraire sans risque au porteur de cette arme.

Niv. 25	+5	625 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (rencontre) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un ennemi se déplace et quitte une case située à portée d'allonge. Effectuez une attaque de base de corps à corps contre cet ennemi. Si l'attaque touche, la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Arme bringuebalante — Niveau 20+

Cette arme enfonce les défenses de l'ennemi, qui se retrouve alors désemparé par la force de l'attaque.

Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 25	+5	625 000 po			

Arme : fléaux, marteaux, masses
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque de corps à corps. Votre cible est affaiblie et hébétée (sauvegarde annule les deux).

Arme caméléon — Niveau 6+

Cette arme se transforme en l'arme de corps à corps souhaitée par son porteur.

Niv. 6	+2	1 800 po	Niv. 21	+5	225 000 po
Niv. 11	+3	9 000 po	Niv. 26	+6	1 125 000 po
Niv. 16	+4	45 000 po			

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (rencontre ✦ métamorphose) : action mineure. L'arme devient une arme de corps à corps d'une catégorie de votre choix (simple, de guerre ou supérieure). Cet effet persiste jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce que vous y mettiez un terme au prix d'une action mineure.

Arme chancelante — Niveau 2+

Lorsque vous atteignez vos adversaires avec cette arme, vous les faites tomber de tout leur long dans la direction de votre choix.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : fléaux, haches, lames lourdes, marteaux, masses
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, et la cible se retrouve à terre.
Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé arme qui fait glisser une cible, vous pouvez ajouter le bonus d'altération de cette arme au nombre de cases dont vous faites glisser la cible.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Faites glisser la cible d'un nombre de cases égal au bonus d'altération de l'arme.

Arme chapardeuse — Niveau 5+

Cette arme ne fait pas que blesser votre adversaire ; elle en profite pour le dépouiller.

Niv. 5	+1	1 000 po	Niv. 20	+4	125 000 po
Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Arme : lames légères
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Effectuez un test de Larcin pour faire les poches de la cible, en ignorant le malus de -10 s'appliquant normalement pour l'utilisation de cette compétence au combat. Par ailleurs, vous bénéficiez au test d'un bonus de pouvoir égal au bonus d'altération de l'arme.

Arme coriace — Niveau 19+

Le porteur de cette arme préfère la fiabilité au hasard.

Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 24	+5	525 000 po			

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir avant d'effectuer un jet d'attaque avec cette arme. Lancez deux fois le dé et gardez le meilleur des deux résultats.

Arme curative — Niveau 14+

La corde de cet arc ressemble à du fil de suture et son porteur peut décocher des flèches d'énergie blanche vers ses alliés pour les soigner.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : distance
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action simple. Une créature située dans un rayon de 20 cases et dans votre ligne de mire peut regagner des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération.

Arme d'adamantium — Niveau 8+

Cette arme d'un noir luisant perfore les plus robustes des carapaces.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d10 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : les dégâts sans type qu'inflige cette arme ignorent un nombre de points de résistance égal au double de son bonus d'altération.

Arme d'adaptation chaotique — Niveau 13+

Forgée par la quintessence du Chaos Élémentaire, cette arme transperce les défenses des démons.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 dégâts par point de bonus d'altération contre une créature bénéficiant d'une résistance variable.
Propriété : quand la cible bénéficie d'une résistance variable, les attaques de cette arme en ignorent l'équivalent du double de son bonus d'altération.

Arme d'airainite — Niveau 8+

Les créatures de Gisombre craignent ce bois très dur et rougeâtre.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération contre les créatures ombreuses.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Un halo doré enveloppe la cible, qui ne peut alors pas disposer d'un camouflage ou d'un abri (sauvegarde annule). Elle peut en revanche disposer tout à fait normalement d'un camouflage total ou d'un abri supérieur. Si la cible est une créature d'origine ombreuse, elle subit également un malus de -2 aux jets d'attaque (annulé par la même sauvegarde que ci-dessus).

Arme d'argile élukienne — Niveau 12+

Cet arc de pierre est étonnamment souple.

Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : arbalètes, arcs
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : vous pouvez dégainer cette arme dans le cadre de l'action que vous entreprenez pour attaquer avec.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous manquez une attaque avec cette arme. Refaites l'attaque avec un bonus de pouvoir de +2. Vous devez conserver le résultat du second jet.

Arme de brèche

Arme d'effroi — Niveau 8+

Ceux qui subissent un coup de maître de cette arme sombrent dans le désespoir.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, et la cible subit un malus égal au bonus d'altération de l'arme à tous ses tests et défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Pouvoir (quotidien ✦ terreur) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. La cible subit un malus égal au bonus d'altération de l'arme à tous ses tests et défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme d'empalement — Niveau 18+

Cette arme peut traverser le corps d'une créature pour atteindre une autre cible.

Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 23	+5	425 000 po			

Arme : distance
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : une fois par round, lorsqu'une attaque avec cette arme réduit une cible à 0 point de vie (ou moins), vous pouvez effectuer une attaque de base à distance contre une créature adjacente à la cible de la première attaque.

Arme d'étreinte — Niveau 6+

Cette arme malléable ne fait pas que frapper l'ennemi, elle l'étreint et l'immobilise.

Niv. 6	+2	1 800 po	Niv. 21	+5	225 000 po
Niv. 11	+3	9 000 po	Niv. 26	+6	1 125 000 po
Niv. 16	+4	45 000 po			

Arme : armes d'hast, lances
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : aucun
Propriété : vous pouvez utiliser cette arme pour étreindre vos cibles, ajoutant alors le bonus d'altération de l'arme à votre attaque d'étreinte. Vous pouvez vous servir de cette arme pour attaquer une cible que vous avez étreinte avec.
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Tirez la cible dans un espace inoccupé qui vous est adjacent. La cible est étreinte (jusqu'à évasion).

Arme de brèche — Niveau 11+

Ce marteau vrombit de puissance.

Niv. 11	+3	9 000 po	Niv. 21	+5	225 000 po
Niv. 16	+4	45 000 po	Niv. 26	+6	1 125 000 po

Arme : marteaux
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : aucun
Pouvoir (quotidien) : action simple. Effectuez une attaque de base de corps à corps avec cette arme contre tous les ennemis pris dans une décharge de proximité 3.

Arme de communion — Niveau 4+

Le combat rapproche parfois les gens et vous pouvez assister vos alliés avec cette arme.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (à volonté) : action libre. Utilisez ce pouvoir après un jet de d20 d'un allié situé dans un rayon de 5 cases. Ajoutez un bonus de pouvoir de +1 au résultat. Vous pouvez recourir à ce pouvoir un nombre de fois par jour égal au bonus d'altération de l'arme.

Arme de fausse allonge — Niveau 13+

Tandis que vous agitez cette arme dans le vide, des plaies apparaissent sur des ennemis pourtant hors de portée.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (à volonté) : action simple. Effectuez une attaque de base de corps à corps avec cette arme contre une cible située dans un rayon de 5 cases.

ANZ VOHWINKEL

Arme de fer froid — Niveau 8+

Les habitants de la Féerie abhorrent cette arme forgée dans le fer le plus froid et sombre qui soit.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération contre les créatures féeriques.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. La cible est immobilisée (sauvegarde annule). Si la cible est une créature d'origine féerique, elle subit également 1d10 dégâts.
Niveau 13 ou 18 : 2d10 dégâts.
Niveau 23 ou 28 : 3d10 dégâts.

Arme de fer-sang — Niveau 13+

Cette arme impitoyable est forgée dans un métal imprégné du sang de diables.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d10 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous infligez les dégâts supplémentaires d'un coup critique avec cette arme, la cible les subit de nouveau au début de votre tour de jeu suivant.

Arme de fer spirituel — Niveau 14+

Cette arme métallique décoche des traits qui filent aussi dans le royaume spirituel.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : arbalètes, arcs
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération
Pouvoir (à volonté ✦ psychique) : action libre. La moitié des dégâts infligés par cette arme deviennent psychiques. Une autre action libre rétablit la nature normale des dégâts.
Pouvoir (rencontre ✦ psychique) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous attaquez une créature avec cette arme. L'attaque en question vise sa Volonté et inflige des dégâts psychiques. Si les dégâts de l'attaque ont déjà un type, ils acquièrent en plus le type psychique.

Arme de force — Niveau 8+

La pointe de cette arme chatoie. D'un seul coup, le porteur peut envelopper l'ennemi de bandes de force.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts de force par point de bonus d'altération
Pouvoir (à volonté ✦ force) : action libre. Tous les dégâts infligés par cette arme sont des dégâts de force. Une autre action libre rétablit la nature normale des dégâts.
Pouvoir (quotidien ✦ force) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Vous faites glisser la cible de 1 case et la maîtrisez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme de front — Niveau 3+

Très prisée des soldats des lignes avant, cette arme sublime les charges.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : vous infligez +1d8 dégâts lorsque vous réussissez une attaque de charge.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Utilisez ce pouvoir lorsque vous effectuez une attaque de charge. Si l'attaque touche, tous les alliés situés dans un rayon de 10 cases bénéficient jusqu'au début de votre tour de jeu suivant d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus égal à votre bonus de Charisme aux jets de dégâts.

Arme de halte — Niveau 14+

Les créatures que vous frappez avec cette arme ne peuvent se téléporter.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une créature se téléporte dans un espace qui vous est adjacent. La créature subit 1[A] dégâts et ne peut pas se téléporter (sauvegarde annule).

Arme de l'assassin — Niveau 8+

Arme préférée des assassins et de certains voleurs, cette lame d'aspect parfaitement ordinaire a le pouvoir d'inoculer un poison mortel à ses victimes.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : lames légères

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule)
Niveau 13 : 7 dégâts de poison continus (sauvegarde annule)
Niveau 18 : 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule)
Niveau 23 : 12 dégâts de poison continus (sauvegarde annule)
Niveau 28 : 15 dégâts de poison continus (sauvegarde annule)

Pouvoir (quotidien ✦ poison) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme.
La cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).
Niveau 13 ou 18 : 10 dégâts de poison continus.
Niveau 23 ou 28 : 15 dégâts de poison continus.

Arme de l'esculape — Niveau 4+

Tout combattant divin peut utiliser cette arme pour apporter la victoire au nom de son dieu.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : toutes

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts radiants par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir de conduit divin durant un combat, un allié situé dans un rayon de 10 cases récupère un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme plus le bonus d'altération de cette arme.

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous gagnez un usage supplémentaire de votre conduit divin pour la rencontre.

Arme de la grande tenaille — Niveau 8+

Vos ennemis ont les yeux rivés sur votre arme, ce qui vous permet de les surprendre plus facilement.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : corps à corps

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, +1d8 dégâts par point de bonus d'altération lorsque vous prenez votre adversaire en tenaille.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. On considère que vous prenez un ennemi en tenaille quand vous et un allié lui êtes adjacents. Ce pouvoir persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme de la griffe-sang — Niveau 2+

La poignée de cette arme se plante dans la main du porteur et suce son sang, ce qui lui permet d'infliger des blessures plus graves à l'ennemi.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : corps à corps

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (à volonté) : action libre. Utilisez ce pouvoir avant d'effectuer une attaque de corps à corps à votre tour de jeu. Vous subissez des dégâts ne dépassant pas le bonus de l'altération de l'arme (une arme +3 peut vous infliger jusqu'à 3 dégâts), dégâts que vous ne pouvez réduire ou éviter d'une manière ou d'une autre. Si vous touchez la cible, augmentez les dégâts qu'elle subit du double des dégâts que vous vous êtes infligés (ou du triple si vous tenez l'arme à deux mains).

Arme de la mort rampante — Niveau 4+

Cette arme laisse une plaie noire et flétrie, qui continue de faire souffrir l'ennemi après l'attaque.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : toutes

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts nécrotiques par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ✦ nécrotique) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. La cible subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Les jets de sauvegarde visant à annuler cet effet sont assortis d'un malus de -2.
Niveau 12 ou 17 : 10 dégâts nécrotiques continus.
Niveau 22 ou 27 : 15 dégâts nécrotiques continus.

Arme de maîtrise martiale — Niveau 14+

Cette arme vous permet de réutiliser des pouvoirs épuisés.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : toutes

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous regagnez l'usage d'un pouvoir de rencontre.

1. Arme nécrotique ; 2. Arme de Moradin

Arme de Moradin — Niveau 19+

Ce marteau porte tout le poids de la terre et confère à tout fidèle de Moradin la puissance de frappe nécessaire pour renverser ses ennemis.

Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 24	+5	525 000 po			

Arme : marteaux
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d12 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : si vous vénérez Moradin, vous pouvez utiliser cette arme comme symbole sacré. Si vous l'employez ainsi, elle ajoute son bonus d'altération (mais pas son bonus de maniement) aux jets d'attaque et jets de dégâts. Si vous ne vénérez pas Moradin, vous ne bénéficiez pas de cette propriété de l'arme et ne pouvez en utiliser le pouvoir.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Effectuez une attaque secondaire : explosion de zone 2 centrée sur la créature touchée ; vise uniquement les ennemis ; Force ou Constitution contre Vigueur (appliquez au jet d'attaque un bonus égal au bonus d'altération de l'arme) ; en cas de réussite, la cible subit 2d6 + modificateur de Constitution dégâts et se retrouve à terre. Cette attaque secondaire ne provoque pas d'attaque d'opportunité.
Niveau 29 : 3d6 + modificateur de Constitution dégâts.

Arme de noirefonte — Niveau 11+

Cette arme peut défoncer pratiquement toutes les matières.

Niv. 11	+3	9 000 po	Niv. 21	+5	225 000 po
Niv. 16	+4	45 000 po	Niv. 26	+6	1 125 000 po

Arme : fléaux, marteaux, masses
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : aucun
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vos attaques avec cette arme infligent des dégâts supplémentaires égaux à son bonus d'altération jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme de parade — Niveau 2+

Le porteur de cette arme ne baisse jamais véritablement la garde.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre vous. Effectuez une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi en question, avec un bonus de pouvoir au jet d'attaque égal au bonus d'altération de l'arme ; si le résultat de ce jet dépasse celui du jet d'attaque vous visant, l'attaque de l'ennemi rate. L'attaque de base de corps à corps que vous effectuez pour bloquer l'assaut de l'adversaire n'a pas d'autre effet et n'inflige pas de dégâts.

Arme de permutation — Niveau 14+

Grâce à cette arme, vous échangez votre place avec celle de la cible de votre attaque.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (rencontre ✦ téléportation) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Vous échangez votre position avec celle de la cible.

Arme de sniper — Niveau 13+

Un carreau tiré avec cette arbalète suit une trajectoire parfaite, faisant fi des influences extérieures.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : arbalètes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : les attaques effectuées avec cette arme ne sont pas soumises au malus habituel de -2 pour une portée longue.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Le prochain jet d'attaque que vous effectuez avec cette arme durant ce tour de jeu bénéficie d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Sagesse.

WAYNE ENGLAND

Arme de tir rapide — Niveau 3+

Cette arme se recharge et tire plus vite que n'importe quelle autre arbalète.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : arbalètes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : on recharge cette arbalète au prix d'une action libre.
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Effectuez une attaque de base à distance avec cette arme.

Arme de tirailleur — Niveau 2+

Cette arme exige un porteur astucieux, capable de se faufiler d'abri en abri pour mieux canarder l'ennemi.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : distance
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : vous infligez +1 dégât si aucun allié n'est plus près de la cible que vous.
Niveau 12 ou 17 : +2 dégâts.
Niveau 22 ou 27 : +3 dégâts.

Arme de transfert — Niveau 7+

Vos ennemis seraient bien avisés de faire attention à ce qu'ils vous font subir, car ils s'exposent aux mêmes conséquences.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Transférez à la cible un état préjudiciable ou un effet de dégâts continus que vous subissez. L'état préjudiciable ou les dégâts continus suivent leur cours normalement sur la cible.

Arme défensive — Niveau 2+

Cette arme produit un halo bleu quand son porteur prend son second souffle ou se met en défense totale.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous entreprenez une action de défense totale ou de second souffle, toutes vos défenses bénéficient d'un bonus d'objet égal au bonus d'altération de cette arme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme démobilisante — Niveau 8+

Cette arme brise l'esprit et martèle les sens.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : marteaux, masses
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, et la cible subit un malus de -2 en Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. La cible subit un malus de -2 en Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme démonicide — Niveau 9+

Cette arme crépite de particules d'énergie blanche issues de la Mer Astrale, fléau des démons.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération contre les démons.
Propriété : vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts infligés par les démons égale au bonus d'altération de l'arme.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous attaquez un démon avec cette arme. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 au jet d'attaque et ignorez toutes les valeurs de résistance du démon.

Arme des confins — Niveau 1+

Cette arme dégage une vive lumière à l'instant où elle surgit, avec une puissance qui la porte plus loin que la normale.

Niv. 1	+1	360 po	Niv. 16	+4	45 000 po
Niv. 6	+2	1 800 po	Niv. 21	+5	225 000 po
Niv. 11	+3	9 000 po	Niv. 26	+6	1 125 000 po

Arme : distance
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : aucun
Propriété : augmentez la portée normale de l'arme de 5 cases et sa portée longue de 10 cases.

Arme des entraves fantômes — Niveau 25+

Des chaînes spectrales entravent les créatures que vous frappez avec cette arme et les entraînent vers vous.

Niv. 25	+5	625 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Arme : distance
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Tirez la cible d'un nombre de cases égal au bonus d'altération de l'arme.

Arme du croisé — Niveau 9+

Les chasseurs de morts-vivants apprécient cette arme pour sa capacité à cerner leurs points faibles.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Arme : marteaux, masses
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération contre les morts-vivants.
Propriété : la moitié des dégâts infligés par cette arme sont radiants.
Propriété : vous pouvez utiliser cette arme comme symbole sacré. Si vous l'employez ainsi, elle ajoute son bonus d'altération aux jets d'attaque et jets de dégâts.
Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous gagnez un usage supplémentaire de votre conduit divin pour la rencontre.

Arme du fracas tellurien — Niveau 8+

Les créatures de la terre souffrent plus que les autres sous les assauts de cette arme.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : haches, fléaux, frondes, marteaux, masses, pics
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, et une cible accompagnée des mots-clés plante ou terre est également hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. La cible est maîtrisée (sauvegarde annule). Si la cible est accompagnée des mots-clés plante ou terre, elle subit un malus de -5 au jet de sauvegarde.

Arme du joueur — Niveau 2+

Arme appréciée des canailles et des voleurs, cette lame imprévisible n'est pas pour les poltrons.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : lames légères
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, et vous pouvez vous décaler de 1 case.
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir avant d'effectuer un jet d'attaque. Lancez 1d6 et soustrayez-y 3 ; le résultat est un bonus de pouvoir ou un malus à appliquer au jet d'attaque.

Arme du linceul noir — Niveau 10+

Chaque fois que cette arme prive l'ennemi de son essence vitale, elle produit chez vous un bienfait.

Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po			

Arme : haches, lames légères, lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : vous gagnez 1d8 points de vie temporaires par point de bonus d'altération.
Propriété : lorsqu'une attaque de cette arme réduit une cible à 0 point de vie (ou moins), vous disposez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme du mage — Niveau 2+

Certains lanceurs de sorts choisissent cette lame pour sa capacité à convertir la puissance des sorts en précision martiale.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : lames légères, lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : toute créature formée au maniement des armes simples ou de la dague est aussi formée au maniement de cette arme.
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Vous pouvez dépenser un pouvoir de rencontre arcanique pour regagner l'usage d'un pouvoir de rencontre martial d'un niveau inférieur ou égal que vous connaissez.

JASON A. ENGLE

Arme du marionnettiste — Niveau 8+

Des ondes de force émanent de cette arme d'hast lorsqu'elle frappe sa cible, obligeant cette dernière à se déplacer.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : armes d'hast
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous tirez ou poussez une cible avec cette arme, augmentez l'effet de 1 case.
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes censé tirer ou pousser une cible avec cette arme. Au lieu de cela, vous la faites glisser de la même distance.

Arme du saint guérisseur — Niveau 2+

Les guérisseurs qui portent cette arme se font une joie de soigner leurs alliés au combat tout en martelant leurs ennemis.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : bâtons, masses
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : ajoutez le bonus d'altération de l'arme aux soins apportés par votre *mot de guérison*.
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action mineure. Un allié situé dans un rayon de 5 cases peut dépenser une récupération pour regagner un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Sagesse.
Niveau 7 : vous faites regagner 10 + modificateur de Sagesse points de vie.
Niveau 12 : vous faites regagner 15 + modificateur de Sagesse points de vie.
Niveau 17 : vous faites regagner 20 + modificateur de Sagesse points de vie.
Niveau 22 : vous faites regagner 25 + modificateur de Sagesse points de vie.
Niveau 27 : vous faites regagner 30 + modificateur de Sagesse points de vie.

Arme du tyran — Niveau 8+

Cette arme à l'aspect peu engageant vous permet d'exploiter les vulnérabilités de vos ennemis.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, et la cible se retrouve à terre.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos attaques avec cette arme infligent 1d6 dégâts supplémentaires par point de bonus d'altération si la cible est aveuglée, à terre, maîtrisée ou sans défense.

Arme du vide cristallin — Niveau 14+

Cette arme en cristal noir peut brièvement bannir une créature vers un lieu sombre et reculé.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez une créature avec cette arme. La cible disparaît de ce monde jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, après quoi elle reparaît dans l'espace inoccupé de votre choix dans un rayon de 3 cases de vous.

Arme ébréchée — Niveau 12+

Cette arme est piquée, abîmée et sans fioritures, mais elle cause de très vilaines plaies.

Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : haches, lames légères, lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : 10 dégâts continus
Niveau 22 et 27 : 20 dégâts continus
Propriété : cette arme réussit un coup critique sur un résultat naturel de 19 ou 20.

Arme embrocheuse — Niveau 3+

Cette arme laisse derrière elle un fragment éphémère qui entrave votre adversaire.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : lances, pics
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. La cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Arme empoisonnée — Niveau 5+

Cette arme inocule un poison qui mine la vitalité et la force de l'ennemi.

Niv. 5	+1	1 000 po	Niv. 20	+4	125 000 po
Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Arme : arbalètes, arcs, lames légères, lances, pics
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts de poison par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ poison) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. La cible subit 5 dégâts de poison continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux).
Niveau 15 ou 20 : 10 dégâts de poison continus et la cible est affaiblie (sauvegarde annule les deux).
Niveau 25 ou 30 : 15 dégâts de poison continus et la cible est affaiblie (sauvegarde annule les deux).

Arme empoisonnée

Arme extensible — Niveau 25+

Cette arme d'hast s'allonge tandis que vous frappez des ennemis éloignés, si bien qu'ils se retrouvent à portée.

Niv. 25 +5 625 000 po Niv. 30 +6 3 125 000 po

Arme : armes d'hast

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : avec cette arme, vous pouvez attaquer des cibles situées dans un rayon de 3 cases. Toutefois, vous ne pouvez effectuer des attaques d'opportunité que contre les cibles adjacentes.

Arme extralucide — Niveau 9+

Grâce à cette arme, non seulement vous percez les défenses physiques de l'ennemi, mais vous passez également outre ses barrières mentales.

Niv. 9 +2 4 200 po Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 14 +3 21 000 po Niv. 29 +6 2 625 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po

Arme : jet

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Effectuez une attaque secondaire contre la Volonté de la cible. Le bonus à l'attaque est égal au niveau de l'arme plus son bonus d'altération. Si l'attaque réussit, vous obtenez une information sur une question dont la cible connaît la réponse, qui doit être « oui » ou « non ». Si la cible ne connaît pas la réponse, le pouvoir échoue.
Niveau 14 ou 19 : réponse à deux questions (oui ou non).
Niveau 24 ou 29 : réponse à trois questions (oui ou non).

Arme féericide — Niveau 9+

Fléau des créatures féeriques ou capables de se téléporter, cette arme noire est appréciée de bien des chasseurs.

Niv. 9 +2 4 200 po Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 14 +3 21 000 po Niv. 29 +6 2 625 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po

Arme : toutes

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération contre les créatures féeriques.

Propriété : lorsque vous touchez une créature avec cette arme, vous l'empêchez de se téléporter jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme fielleuse — Niveau 14+

La surface luisante de cette arme est recouverte de poison.

Niv. 14 +3 21 000 po Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po Niv. 29 +6 2 625 000 po

Arme : corps à corps

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts de poison par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ✦ poison) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque de base de corps à corps. Au début de votre tour de jeu suivant, la cible subit de nouveau les dégâts, si ce n'est qu'ils sont tous de poison.

Arme flétrissante — Niveau 13+

Cette arme affaiblit l'ennemi à chaque coup asséné.

Niv. 13 +3 17 000 po Niv. 23 +5 425 000 po
Niv. 18 +4 85 000 po Niv. 28 +6 2 125 000 po

Arme : corps à corps

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : chaque fois que vous touchez avec cette arme, votre cible subit un malus cumulatif de -1 en Vigueur (sauvegarde annule). Un jet de sauvegarde réussi suffit à annuler le malus accumulé, mais la cible peut en subir un nouveau si vous la touchez encore avec cette arme.

Arme fulgurante — Niveau 14+

Cette arme palpite d'une énergie élémentaire, si bien que la manier revient à manipuler la puissance et la furie d'une tempête.

Niv. 14 +3 21 000 po Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po Niv. 29 +6 2 625 000 po

Arme : lances, marteaux

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts d'électricité par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ✦ électricité) : action simple. L'arme libère un éclair. Effectuez une attaque : distance 10 ; Force ou Constitution contre Réflexes (appliquez au jet d'attaque un bonus égal au bonus d'altération de l'arme) ; en cas de réussite, la cible subit 2[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité, et l'éclair inflige des dégâts d'électricité égaux au bonus d'altération de l'arme à toutes les créatures adjacentes à la cible.
Niveau 24 ou 29 : 3[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité, et dégâts d'électricité égaux au double du bonus d'altération de l'arme pour tous les ennemis adjacents à la cible.

JASON A. ENGLE

Arme fulgurante

Arme gémelle — Niveau 3+

L'arme se dédouble à une vitesse saisissante.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : corps à corps à une main
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (à volonté) : action mineure. L'arme se scinde en deux armes identiques, une dans chaque main. Vous pouvez entreprendre une autre action mineure pour que les deux armes se fondent de nouveau en une seule. Si vous disposez du talent Arme en main, vous pouvez scinder et réunir l'arme au prix d'une action libre.

Arme gracieuse — Niveau 8+

Légère et tranchante comme un rasoir, cette arme réagit aux mouvements les plus subtils et complexes.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : fléaux, lames légères, lames lourdes, lances
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : + modificateur de Dextérité par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un ennemi situé à portée d'allonge effectue une attaque de corps à corps contre vous. Effectuez une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi en question.

Arme immobilisante — Niveau 2+

Cette arme vous permet de clouer l'ennemi sur place.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez un ennemi avec cette arme. Celui-ci est immobilisé jusqu'à ce que vous ne lui soyez plus adjacent.

Arme improbable — Niveau 20+

Cette arme transforme la malchance en bonne fortune.

Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 25	+5	625 000 po			

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous obtenez un 1 sur un jet d'attaque au combat ou que l'on réussit un coup critique contre vous, cette arme gagne une charge. Le nombre de charges n'est pas limité, mais l'arme en a forcément 2 (ni plus, ni moins) après un repos prolongé.
Pouvoir (à volonté) : action libre. Votre prochain jet d'attaque avec cette arme bénéficie d'un bonus de pouvoir égal au nombre de charges dépensées, dans la limite de son bonus d'altération.

Arme inéluctable — Niveau 3+

Cette arme s'acharne avec joie contre les adversaires que vous peinez à toucher.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : chaque fois que vous ratez une cible avec cette arme, vous bénéficiez d'un bonus cumulatif de +1 (jusqu'à un maximum égal au bonus d'altération de l'arme) au prochain jet d'attaque avec cette arme contre la même cible. Le bonus disparaît si vous touchez la cible ou en attaquez une autre.

Arme insidieuse — Niveau 8+

Cette arme à la conception impeccable et gravée de motifs rend la cible plus sensible aux conditions défavorables.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : la cible subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre tout effet produit par l'arme qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.
Niveau 18 ou 23 : malus de -3 aux jets de sauvegarde.
Niveau 28 : malus de -4 aux jets de sauvegarde.

Arme inspiratrice — Niveau 3+

Les meneurs se servent de cette arme pour que leurs alliés les rejoignent dans un assaut décisif.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

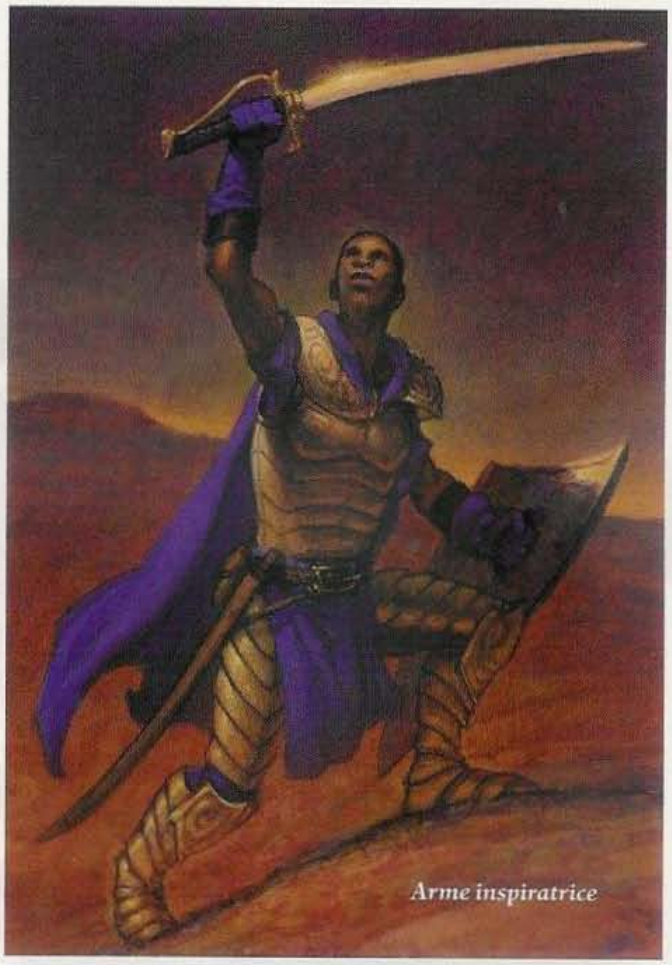
Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Les alliés qui vous sont adjacents bénéficient aux jets de dégâts d'un bonus de pouvoir égal au bonus d'altération de l'arme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme intrépide — Niveau 3+

Certains guerriers prisent davantage la force que la précision ; cette arme est faite pour eux.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : corps à corps (sauf armes à allonge)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (à volonté) : action libre. Utilisez ce pouvoir avant d'effectuer une attaque de corps à corps contre une cible adjacente. Vous bénéficiez au jet de dégâts d'un bonus de pouvoir égal au double du bonus d'altération de l'arme. Vous subissez un malus de -2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.


Arme inspiratrice

Arme lance-éclair — Niveau 13+

Cette arme charge ses munitions d'électricité et peut produire un éclair jaillissant de cible en cible.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : distance
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts d'électricité par point de bonus d'altération
Pouvoir (à volonté ✦ électricité) : action libre. Tous les dégâts infligés par cette arme sont d'électricité. Une autre action libre rétablit la nature normale des dégâts.
Pouvoir (quotidien ✦ électricité) : action libre. Utilisez ce pouvoir après avoir effectué une attaque à distance avec cette arme. Que l'attaque touche ou rate, effectuez une attaque de base à distance avec cette arme contre une seconde cible située dans un rayon de 10 cases et dans la ligne d'effet de la première. Tous les dégâts infligés par cette attaque secondaire sont d'électricité.

Arme lancinante — Niveau 13+

Chaque coup porté avec cette arme érode l'armure et la détermination de l'adversaire.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : chaque fois que vous touchez avec cette arme au corps à corps, votre cible subit un malus cumulatif de -1 à la CA. Un jet de sauvegarde réussi suffit à annuler le malus accumulé, mais la cible peut en subir un nouveau si vous la touchez encore avec cette arme.

DARRELL RICHE

Arme légendaire — Niveau 25+

Les légendes se trament lorsque les héros réalisent des prouesses incroyables et cette arme leur donne plus d'une occasion de le faire.

Niv. 25	+5	625 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous réussissez un coup critique. Effectuez une action simple.

Arme leste — Niveau 2+

Plus fine que la plupart des armes de son type, celle-ci se glisse entre les plaques des armures et les défenses magiques.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez un ennemi avec cette arme. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à votre prochaine attaque avec cette arme contre cette cible.

Arme masquée — Niveau 8+

Cette arme naturellement invisible se dévoile lorsqu'elle atteint sa cible.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : cette arme est invisible aux yeux de tous, à l'exception de son porteur. Vous jouissez d'un avantage de combat pour les attaques de corps à corps effectuées avec cette arme jusqu'à ce que vous touchiez une cible, après quoi l'arme devient visible pour tout le monde.
Une arme masquée redevient invisible après avoir été rengainée le temps d'un repos court (5 minutes).

Arme mutilante — Niveau 4+

Cette arme déchire la chair de l'ennemi, créant de véritables hémorragies.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : arbalètes, arcs, haches, lames légères, lames lourdes, lances
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsqu'une attaque avec cette arme inflige des dégâts sans type continus, la cible subit au jet de sauvegarde un malus égal au bonus d'altération de l'arme.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. La cible subit également 5 dégâts continus (sauvegarde annule).
Niveau 14 ou 19 : 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Niveau 24 ou 29 : 15 dégâts continus (sauvegarde annule).

Arme nécrotique — Niveau 13+

Les blessures infligées par cette arme privent également la victime de sa vitalité.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : haches, lames légères, lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts nécrotiques par point de bonus d'altération
Pouvoir (à volonté ✦ nécrotique) : action libre. La moitié des dégâts infligés par cette arme sont nécrotiques. Une autre action libre rétablit la nature normale des dégâts.
Pouvoir (quotidien ✦ nécrotique) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. La cible acquiert une vulnérabilité nécrotique 10 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 23 ou 28 : vulnérabilité nécrotique 15.

Arme opportuniste — Niveau 4+

L'ennemi qui tourne le dos au porteur de cette arme ne tarde pas à le regretter.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 dégâts par point de bonus d'altération pour les attaques d'opportunité.
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un ennemi provoque une attaque d'opportunité. Effectuez une attaque d'opportunité supplémentaire contre la créature en question.

Arme paralysante — Niveau 13+

Cette arbalète est émaillée de motifs stylisés de serpents venimeux. Les carreaux qu'elle décoche dégoulinent de poison.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : distance
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ poison) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. La cible est immobilisée et affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme perforante — Niveau 7+

La pointe de cette lance s'allonge pour s'enfoncer dans la chair de l'ennemi et laisse derrière elle une plaie suintante.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

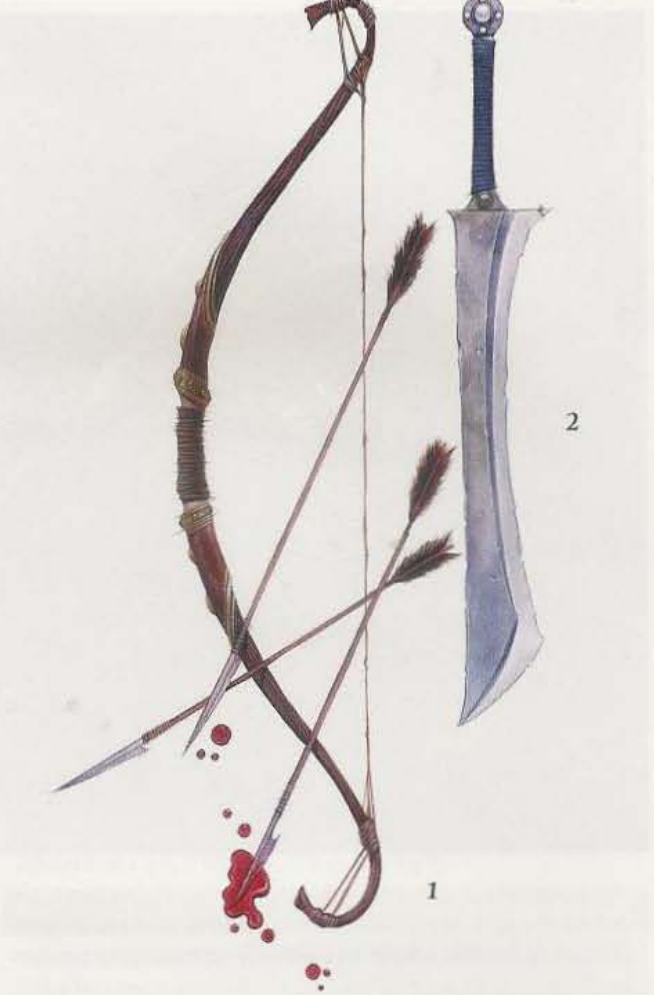
Arme : lances
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. La cible subit des dégâts continus égaux à votre modificateur de Dextérité + le bonus d'altération de l'arme (sauvegarde annule).

Arme persévérante — Niveau 8+

Lorsque vous lancez cette arme, elle continue à s'en prendre à votre adversaire avant de revenir entre vos mains.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : jet
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : augmentez la portée normale et la portée longue de l'objet d'un nombre égal à votre modificateur de Force ou de Dextérité.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir après avoir manqué une attaque à distance avec cette arme. L'arme ne revient pas vers vous à ce tour de jeu. Au début du tour de jeu suivant de la cible, effectuez contre cette dernière une attaque de base à distance avec l'arme. Après cette attaque, l'arme retourne automatiquement dans vos mains.



1. Arme féericide ; 2. Arme leste

Arme prédatrice — Niveau 13+

Cette arme incite silencieusement son porteur à traquer une nouvelle proie, alors même qu'il n'a pas achevé son adversaire du moment.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 dégâts par point de bonus d'altération si vous avez marqué la cible.
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Vous marquez une cible située dans un rayon de 5 cases. Cette marque persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme radiante — Niveau 15+

Cette arme est animée d'une énergie radieuse.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts radiants par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque cette arme est utilisée pour infliger des dégâts radiants, ajoutez aux jets de dégâts un bonus d'objet égal à son bonus d'altération.
Pouvoir (à volonté ✦ radiant) : action libre. Tous les dégâts infligés par cette arme sont radiants. Une autre action libre rétablit la nature normale des dégâts.

WAYNE ENGLAND

Arme radieuse — Niveau 25+

Chargée de lumière, cette arme traverse les armures pour pénétrer les chairs.

Niv. 25	+5	625 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d10 dégâts radiants par point de bonus d'altération
Propriété : cette arme produit une lumière vive sur un rayon de 5 cases, à moins qu'elle soit recouverte ou rangée dans son fourreau.
Pouvoir (à volonté ✦ radiant) : action libre. Tous les dégâts infligés par cette arme sont radiants. Une autre action libre rétablit la nature normale des dégâts.
Pouvoir (rencontre ✦ radiant) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous effectuez une attaque visant la CA. L'attaque vise alors les Réflexes. Tous les dégâts infligés sont radiants.

Arme rapide — Niveau 3+

Vous pouvez vous servir de cette arme pour attaquer avec une vitesse surnaturelle.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez une cible avec cette arme. Effectuez une attaque de base de corps à corps avec cette arme contre la cible de votre choix.

Arme repticide — Niveau 3+

Les créatures reptiliennes ont de bonnes raisons de craindre cette arme.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 dégâts par point de bonus d'altération contre les reptiles.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. L'attaque inflige 1d4 dégâts supplémentaires. Si la cible s'accompagne du mot-clé reptile, ces dégâts supplémentaires sont en fait de 1d12.
Niveau 13 ou 18 : 2d4 dégâts supplémentaires (2d12 si la cible s'accompagne du mot-clé reptile).
Niveau 23 ou 28 : 3d4 dégâts supplémentaires (3d12 si la cible s'accompagne du mot-clé reptile).

Arme ricochet — Niveau 11+

Lorsque vous lancez une pierre avec cette fronde, elle rebondit sur la cible pour en frapper une autre.

Niv. 11	+3	9 000 po	Niv. 21	+5	225 000 po
Niv. 16	+4	45 000 po	Niv. 26	+6	1 125 000 po

Arme : frondes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : aucun
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous effectuez une attaque à distance avec cette arme. Une fois l'attaque résolue, effectuez une attaque de base à distance avec la même arme contre une seconde cible située dans un rayon de 2 cases de la première (considérez l'espace de la première cible comme l'origine de l'attaque pour ce qui est de déterminer l'abri).

E ENGLAND

Arme robuste — Niveau 3+

Vous pouvez surmonter votre faiblesse physique en attaquant avec cette arme.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ne réduisez pas de moitié vos dégâts lorsque vous êtes affaibli.

Arme sacrificielle — Niveau 6+

Pour que cette arme dévoile toute son efficacité, le porteur doit payer de sa personne.

Niv. 6	+2	1 800 po	Niv. 21	+5	225 000 po
Niv. 11	+3	9 000 po	Niv. 26	+6	1 125 000 po
Niv. 16	+4	45 000 po			

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Vous dépensez une récupération et ne regagnez pas de points de vie, mais la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme sagace — Niveau 3+

Cette arme est tout bonnement plus efficace quand les circonstances vous sont favorables.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : vous infligez des dégâts supplémentaires égaux au bonus d'altération de cette arme lorsque vous attaquez en jouissant d'un avantage de combat.

Arme salvatrice — Niveau 5+

Quand la vie d'un allié est menacée, le porteur de cette arme devient un adversaire redoutable.

Niv. 5	+1	1 000 po	Niv. 20	+4	125 000 po
Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque touche un allié en péril situé dans un rayon de 10 cases. Vous bénéficiez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et de +1d10 aux jets de dégâts contre l'attaquant.
Niveau 15 ou 20 : +2d10 dégâts.
Niveau 25 ou 30 : +3d10 dégâts.

Arme sanglante — Niveau 4+

L'arme traque le sang partout, chez l'ennemi comme chez son porteur.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : haches, lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous êtes en péril et que vous touchez avec cette arme, vous infligez +1d6 dégâts.
Niveau 14 ou 19 : +2d6 dégâts lorsque vous êtes en péril.
Niveau 24 ou 29 : +3d6 dégâts lorsque vous êtes en péril.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Infligez-vous des dégâts égaux à la moitié de votre niveau, en ignorant vos résistances éventuelles. Vous êtes alors considéré comme en péril (y compris pour ce qui est des effets favorables découlant de cette condition, comme la fureur drakéide ou la propriété de cette arme) jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme sangsue — Niveau 13+

Cette arme boit le sang de ses victimes.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d10 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque contre les cibles en péril, et bénéficiez aux jets de dégâts contre ces mêmes cibles d'un bonus d'objet égal au bonus d'altération de l'arme.

Arme segmentée — Niveau 7+

Cette arme se démantèle lorsque vous attaquez avec, frappant plusieurs ennemis avant de se reconstituer.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

Arme : fléaux
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Un ennemi adjacent à la cible de l'attaque subit des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité + le bonus d'altération de l'arme.

Arme somatique — Niveau 8+

Cette arme traque les failles de vigueur de l'ennemi plutôt que les imperfections de son armure.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : bâtons, hache, marteaux, masses, pics
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : + modificateur de Constitution par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous effectuez une attaque contre la CA avec cette arme. L'attaque vise en fait la Vigueur.

1. Chagrin du métamorphe ; 2. Arme acharnée

Arme sournoise — Niveau 10+

Lorsque vous prenez un adversaire au dépourvu, cette lame se fait aussi tranchante que votre rire.

Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po			

Arme : lames légères
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous touchez avec cette arme et infligez des dégâts supplémentaires liés à votre aptitude de classe d'attaque sournoise, ajoutez votre modificateur de Charisme au jet de dégâts.

Arme tonitruante — Niveau 13+

Le tonnerre retentit depuis cette arme lorsque vous chargez et frappez avec.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts de tonnerre par point de bonus d'altération, ou +1d12 dégâts de tonnerre par point de bonus d'altération lorsque vous chargez.
Propriété : vos attaques de corps à corps infligent +1d6 dégâts de tonnerre lorsque vous chargez.
Niveau 23 ou 28 : +2d6 dégâts de tonnerre lorsque vous chargez.

Arme vampire — Niveau 9+

Cette lame sape la vitalité de l'adversaire pour vous la transmettre.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Arme : lames légères, lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d4 dégâts par point de bonus d'altération, et vous récupérez un nombre de points de vie égal aux dégâts infligés par la propriété critique de cette arme.
Propriété : tous les dégâts infligés par cette arme sont nécrotiques.
Pouvoir (quotidien ✦ guérison, nécrotique) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous réussissez une attaque avec cette arme. Cette attaque inflige 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires, et vous récupérez autant de points de vie.
Niveau 14 ou 19 : +2d8 dégâts nécrotiques, et vous récupérez autant de points de vie.
Niveau 24 ou 29 : +3d8 dégâts nécrotiques, et vous récupérez autant de points de vie.

Arme vandale — Niveau 8+

Cette arme est idéale pour anéantir les obstacles, renverser l'adversaire et briser les coffres.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : lames lourdes, marteaux, masses
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 dégâts par point de bonus d'altération contre les créatures artificielles et les objets.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsque la cible se déplace à son tour de jeu par un mode autre que la téléportation, vous déterminez la première case dans laquelle elle se rend. En outre, si la créature est accompagnée du mot-clé créature artificielle, elle subit 1d10 dégâts.
Niveau 13 ou 18 : 2d10 dégâts.
Niveau 23 ou 28 : 3d10 dégâts.

Arme vengeresse — Niveau 7+

Cette lame galvanise ceux qui cherchent à se venger contre un adversaire.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : chaque fois qu'un ennemi réussit contre vous un coup critique, l'attaque suivante de cette arme lui inflige +1d6 dégâts supplémentaires par point de bonus d'altération. L'effet s'achève à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme vertueuse — Niveau 10+

Façonnée avec foi et fureur, cette arme est l'ennemie du mal.

Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po			

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d8 dégâts par point de bonus d'altération contre les créatures mauvaises.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. La cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est mauvaise ou chaotique mauvaise, elle est en fait hébétée (sauvegarde annule).

Arme vigoureuse — Niveau 16+

La courbure extrême de cet arc confère la force d'un taureau en pleine charge à chaque flèche.

Niv. 16	+4	45 000 po	Niv. 26	+6	1 125 000 po
Niv. 21	+5	225 000 po			

Arme : arcs
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : aucun
Propriété : toute flèche tirée avec cette arme pousse la cible de 1 case quand elle touche.

Arme vrillecieux — Niveau 9+

L'atmosphère s'agite dans le sillage de vos munitions, entravant les créatures volantes, quand elle ne les fait pas directement tomber.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Arme : distance
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 dégâts par point de bonus d'altération contre les créatures volantes.
Propriété : lorsque vous touchez une créature volante avec cette arme, sa VD en vol est réduite de moitié jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez une créature volante avec cette arme. La cible tombe de 10 cases. Si elle touche le sol, elle se retrouve à terre mais ne subit pas de dégâts de chute.

Chagrin du métamorphe — Niveau 9+

Cette arme séquestre une créature métamorphe sous sa forme réelle.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Arme : haches, lames légères, lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 dégâts par point de bonus d'altération contre les créatures qui ne sont pas sous leur forme naturelle.
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à toutes les défenses contre les créatures qui ne sont pas sous leur forme naturelle.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. La cible reprend sa forme naturelle et ne peut utiliser de pouvoirs accompagnés du mot-clé métamorphose (sauvegarde annule).

Épée de pacte — Niveau 2+

Les sorciers éladrins ont un faible pour ces sinistres épées longues en raison de leur capacité à manipuler la magie tout en contrôlant la position de l'ennemi.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : épées longues
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : si vous êtes de race éladrine, cette épée longue fonctionne comme un focaliseur pour sorcier (mais n'ajoutez pas son bonus de maniement aux jets d'attaque des pouvoirs de sorcier).
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme une cible affectée par votre envoûtement. Téléportez la cible d'un nombre de cases égal à 1 + le bonus d'altération de l'arme.

Gantelets du tigre — Niveau 8+

Ces gantelets qui vous insufflent la force d'un tigre bondissant sont dotés d'une longue griffe acérée.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Arme : gantelets cloutés
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à la VD lorsque vous chargez.
Pouvoir (rencontre) : action simple. Effectuez une attaque de charge. À la fin de celle-ci, effectuez avec cette arme deux attaques de base de corps à corps contre une même cible. Si les deux attaques touchent, vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires.
Niveau 13 et 18 : +2d6 dégâts.
Niveau 23 et 28 : +3d6 dégâts.

Gantelets du tigre

Lame de Bahamut — Niveau 19+

Ornée du symbole sacré de Bahamut, cette lame de platine confère à son porteur le pouvoir de libérer un châtiment divin sur ses ennemis tout en revigorant ses alliés.

Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 24	+5	525 000 po			

Arme : lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d10 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : si vous vénérez Bahamut, vous pouvez utiliser cette arme comme symbole sacré. Si vous l'employez ainsi, elle ajoute son bonus d'altération (mais pas son bonus de maniement) aux jets d'attaque et jets de dégâts. Si vous ne vénérez pas Bahamut, vous ne bénéficiez pas de cette propriété de l'arme et ne pouvez en utiliser le pouvoir.
Pouvoir (quotidien ✦ force) : action simple. Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; Charisme contre Réflexes (appliquez au jet d'attaque un bonus égal au bonus d'altération de l'arme) ; 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de force. Les alliés pris dans la décharge ne subissent pas de dégâts et récupèrent un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Sagesse + votre modificateur de Charisme.
Niveau 29 : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de force.

Lame de chance — Niveau 3+

La chance sourit aux audacieux... et au porteur de cette arme.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Arme : lames légères, lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Refaites un jet d'attaque que vous venez d'effectuer. Conservez le nouveau résultat, même s'il est pire que le premier.

Lame de la nuit — Niveau 12+

Quand le porteur de cette lame atteint le point faible de l'ennemi, il en profite pour l'aveugler.

Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : lames légères
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Pouvoir (quotidien ✦ périmètre) : action mineure. Utilisez ce pouvoir pour créer un périmètre prenant la forme d'une explosion de proximité 2. Le périmètre bloque la ligne de mire et persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Lame du serment — Niveau 4+

Cette belle arme en acier inflige des coups meurtriers à l'ennemi que vous vous êtes juré de terrasser.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : lames légères, lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération contre une cible que vous avez marquée.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Votre prochaine attaque contre une créature que vous avez marquée inflige 1d6 dégâts supplémentaires par point de bonus d'altération.

Lame solaire — Niveau 4+

Cette lourde épée dorée s'abat avec la force et l'intensité du soleil, au point de brûler les ennemis proches.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Arme : lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : cette arme diffuse une lumière vive ou faible dans un rayon de 20 cases maximum. Vous contrôlez la luminosité et la portée de la lueur.
Pouvoir (à volonté ✦ radiant) : action libre. Tous les dégâts infligés par cette arme sont radiants. Une autre action libre rétablit la nature normale des dégâts.
Pouvoir (quotidien ✦ radiant) : action simple. Vous faites apparaître des particules de lumière qui se collent sur vos ennemis. Effectuez une attaque : explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; Force contre Réflexes (appliquez au jet d'attaque un bonus égal au bonus d'altération de l'arme) ; en cas de réussite, la cible subit 1d8 dégâts radiants.
Niveau 14 ou 19 : 2d8 dégâts radiants.
Niveau 24 ou 29 : explosion de proximité 2 ; 3d8 dégâts radiants.

Marteau de pacte — Niveau 2+

Ce marteau en acier noir est très prisé des sorciers nains, notamment de ceux qui souhaitent manier arme et magie avec la même efficacité.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Arme : marteaux
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : si vous êtes de race naine, ce marteau fonctionne comme un focaliseur pour sorcier (mais n'ajoutez pas son bonus de maniement aux jets d'attaque des pouvoirs de sorcier).
Propriété : quand vous touchez avec cette arme une cible affectée par votre envoûtement, vous lui infligez vos dégâts supplémentaires d'envoûtement.

Masse de guérison — Niveau 8+

Lorsque vous galvanisez vos alliés, cette arme accroît l'efficacité de vos soins.

Niv. 8 +2 3 400 po Niv. 23 +5 425 000 po
Niv. 13 +3 17 000 po Niv. 28 +6 2 125 000 po
Niv. 18 +4 85 000 po

Arme : masses
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir visant à redonner des points de vie à un allié, ajoutez aux pv récupérés un bonus d'objet égal au bonus d'altération de l'arme.

Murmure d'Avandra — Niveau 17+

Les fidèles d'Avandra emploient ces lames pour canaliser les pouvoirs de chance de la déesse.

Niv. 17 +4 65 000 po Niv. 27 +6 1 625 000 po
Niv. 22 +5 325 000 po

Arme : lames légères
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : si vous vénérez Avandra, vous pouvez utiliser cette arme comme symbole sacré. Si vous l'employez ainsi, elle ajoute son bonus d'altération (mais pas son bonus de maniement) aux jets d'attaque et jets de dégâts. Si vous ne vénérez pas Avandra, vous ne bénéficiez pas de cette propriété de l'arme et ne pouvez en utiliser le pouvoir.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Refaites un jet d'attaque ou jet de dégâts effectué avec cette arme. Vous devez conserver le résultat du second jet.

Pointe d'ombre — Niveau 22+

Le porteur de cette arme se déplace comme une ombre, silencieux et invisible jusqu'à ce qu'il frappe, avant de disparaître de nouveau.

Niv. 22 +5 325 000 po Niv. 27 +6 1 625 000 po

Arme : lames légères
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ illusion) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous employez cette arme pour toucher une cible qui vous donne un avantage de combat. Vous êtes invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

BAGUETTES

Entre les mains d'un utilisateur de magie, une baguette transforme le plus simple des sorts en une attaque mortelle.

Certaines baguettes renferment une puissance qui leur est propre et permettent à leur possesseur de produire de terribles décharges d'énergie. D'autres transforment les pouvoirs à volonté en attaques beaucoup plus meurtrières.

BAGUETTES

Niv.	Nom	Prix (po)
3	baguette de feu infernal +1	680
3	baguette de flammes +1	680
3	baguette de force +1	680
3	baguette de force grouillante +1	680
3	baguette de froid +1	680
3	baguette de maître d'éruption de flammes +1	680
3	baguette de maître de décharge occulte +1	680
3	baguette de maître de nuage de dagues +1	680
3	baguette de maître de projectile magique +1	680
3	baguette de maître de rayon de givre +1	680
3	baguette de maître de rayonnement funeste +1	680
3	baguette de maître de regard spectral +1	680
3	baguette de maître de réprimande infernale +1	680
3	baguette de maître de vague de tonnerre +1	680
3	baguette de radiance +1	680
3	baguette de ravages psychiques +1	680
3	baguette de tonnerre +1	680
8	baguette de feu infernal +2	3 400
8	baguette de flammes +2	3 400
8	baguette de force +2	3 400
8	baguette de force grouillante +2	3 400
8	baguette de froid +2	3 400
8	baguette de maître d'éruption de flammes +2	3 400
8	baguette de maître de décharge occulte +2	3 400
8	baguette de maître de nuage de dagues +2	3 400
8	baguette de maître de projectile magique +2	3 400
8	baguette de maître de rayon de givre +2	3 400
8	baguette de maître de rayonnement funeste +2	3 400
8	baguette de maître de regard spectral +2	3 400
8	baguette de maître de réprimande infernale +2	3 400
8	baguette de maître de vague de tonnerre +2	3 400
8	baguette de radiance +2	3 400
8	baguette de ravages psychiques +2	3 400
8	baguette de tonnerre +2	3 400
10	baguette précise de couleurs dansantes +2	5 000
13	baguette de feu infernal +3	17 000
13	baguette de flammes +3	17 000
13	baguette de force +3	17 000
13	baguette de force grouillante +3	17 000
13	baguette de froid +3	17 000
13	baguette de maître d'éruption de flammes +3	17 000
13	baguette de maître de décharge occulte +3	17 000
13	baguette de maître de nuage de dagues +3	17 000
13	baguette de maître de projectile magique +3	17 000
13	baguette de maître de rayon de givre +3	17 000
13	baguette de maître de rayonnement funeste +3	17 000
13	baguette de maître de regard spectral +3	17 000
13	baguette de maître de réprimande infernale +3	17 000
13	baguette de maître de vague de tonnerre +3	17 000
13	baguette de radiance +3	17 000
13	baguette de ravages psychiques +3	17 000
13	baguette de tonnerre +3	17 000
14	baguette rassurante de flammes glaciales +3	21 000
14	baguette rassurante de hurlement du destin +3	21 000
15	baguette d'éruption embrasée +3	25 000

BAGUETTES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
15	baguette précise de couleurs dansantes +3	25 000
18	baguette de feu infernal +4	85 000
18	baguette de flammes +4	85 000
18	baguette de force +4	85 000
18	baguette de force grouillante +4	85 000
18	baguette de froid +4	85 000
18	baguette de maître d'éruption de flammes +4	85 000
18	baguette de maître de décharge occulte +4	85 000
18	baguette de maître de nuage de dagues +4	85 000
18	baguette de maître de projectile magique +4	85 000
18	baguette de maître de rayon de givre +4	85 000
18	baguette de maître de rayonnement funeste +4	85 000
18	baguette de maître de regard spectral +4	85 000
18	baguette de maître de réprimande infernale +4	85 000
18	baguette de maître de vague de tonnerre +4	85 000
18	baguette de radiance +4	85 000
18	baguette de ravages psychiques +4	85 000
18	baguette de tonnerre +4	85 000
19	baguette rassurante de flammes glaciales +4	105 000
19	baguette rassurante de hurlement du destin +4	105 000
20	baguette d'éruption embrasée +4	125 000
20	baguette précise de couleurs dansantes +4	125 000
23	baguette de feu infernal +5	425 000
23	baguette de flammes +5	425 000
23	baguette de force +5	425 000
23	baguette de force grouillante +5	425 000
23	baguette de froid +5	425 000
23	baguette de maître d'éruption de flammes +5	425 000
23	baguette de maître de décharge occulte +5	425 000
23	baguette de maître de nuage de dagues +5	425 000
23	baguette de maître de projectile magique +5	425 000
23	baguette de maître de rayon de givre +5	425 000

BAGUETTES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
23	baguette de maître de rayonnement funeste +5	425 000
23	baguette de maître de regard spectral +5	425 000
23	baguette de maître de réprimande infernale +5	425 000
23	baguette de maître de vague de tonnerre +5	425 000
23	baguette de radiance +5	425 000
23	baguette de ravages psychiques +5	425 000
23	baguette de tonnerre +5	425 000
24	baguette rassurante de flammes glaciales +5	525 000
24	baguette rassurante de hurlement du destin +5	525 000
25	baguette d'éruption embrasée +5	625 000
25	baguette précise de couleurs dansantes +5	625 000
28	baguette de feu infernal +6	2 125 000
28	baguette de flammes +6	2 125 000
28	baguette de force +6	2 125 000
28	baguette de force grouillante +6	2 125 000
28	baguette de froid +6	2 125 000
28	baguette de maître d'éruption de flammes +6	2 125 000
28	baguette de maître de décharge occulte +6	2 125 000
28	baguette de maître de nuage de dagues +6	2 125 000
28	baguette de maître de projectile magique +6	2 125 000
28	baguette de maître de rayon de givre +6	2 125 000
28	baguette de maître de rayonnement funeste +6	2 125 000
28	baguette de maître de regard spectral +6	2 125 000
28	baguette de maître de réprimande infernale +6	2 125 000
28	baguette de maître de vague de tonnerre +6	2 125 000
28	baguette de radiance +6	2 125 000
28	baguette de ravages psychiques +6	2 125 000
28	baguette de tonnerre +6	2 125 000
29	baguette rassurante de flammes glaciales +6	2 625 000
29	baguette rassurante de hurlement du destin +6	2 625 000
30	baguette d'éruption embrasée +6	3 125 000
30	baguette précise de couleurs dansantes +6	3 125 000

Baguette d'éruption embrasée — Niveau 15+

Plus vous combattez, plus votre maîtrise du feu augmente.

Niv. 15 +3	25 000 po	Niv. 25 +5	625 000 po
Niv. 20 +4	125 000 po	Niv. 30 +6	3 125 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts de feu par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *éruption de flammes* (cf. *MdJ* 76). Si vous avez atteint au moins une étape, vous pouvez utiliser à la place le pouvoir de magicien *mains brûlantes* (cf. *MdJ* 76). Si vous avez atteint au moins deux étapes, vous pouvez utiliser à la place le pouvoir de magicien *mains brûlantes* (cf. *MdJ* 76) et pouvez exclure de l'attaque un allié pris dans la décharge.

Baguette de feu infernal — Niveau 3+

Lorsque vous manipulez cette baguette, vos flammes brûlent avec la fureur des Neuf Enfers.

Niv. 3 +1	680 po	Niv. 18 +4	85 000 po
Niv. 8 +2	3 400 po	Niv. 23 +5	425 000 po
Niv. 13 +3	17 000 po	Niv. 28 +6	2 125 000 po

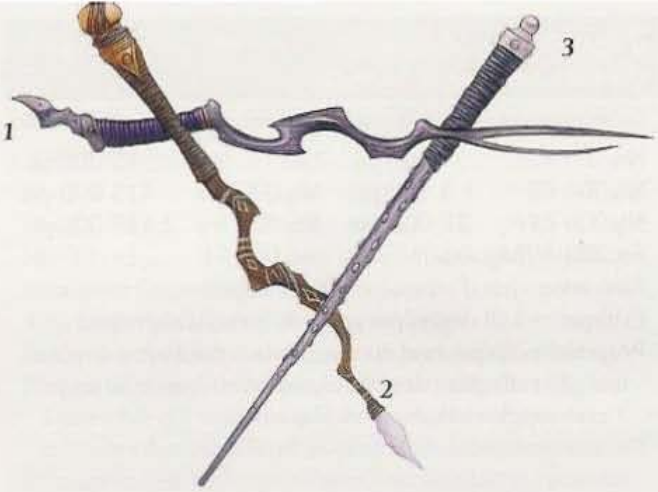
Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts de feu par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez cette baguette pour attaquer avec un pouvoir accompagné des mots-clés feu et focaliseur.
Niveau 13 ou 18 : bonus d'objet de +2.
Niveau 23 ou 28 : bonus d'objet de +3.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur) : action simple. Comme le pouvoir de sorcier *réprimande infernale* (cf. *MdJ* 148).



1. Baguette de feu infernal ;
2. Baguette rassurante de flammes glaciales ;
3. Baguette de force

Baguette de flammes — Niveau 3+

Des flammèches se transforment en une véritable déflagration lorsque vous les canalisez au moyen de cette baguette.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts de feu par point de bonus d'altération
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez cette baguette pour attaquer avec un pouvoir accompagné des mots-clés feu et focaliseur.
Niveau 13 ou 18 : bonus d'objet de +2.
Niveau 23 ou 28 : bonus d'objet de +3.
Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *éruption de flammes* (cf. *MdJ* 76).

Baguette de force — Niveau 3+

Avec cette baguette, vos pouvoirs de force ont plus d'impact.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts de force par point de bonus d'altération
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez cette baguette pour attaquer avec un pouvoir accompagné du mot-clé force.
Niveau 13 ou 18 : bonus d'objet de +2.
Niveau 23 ou 28 : bonus d'objet de +3.
Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur, force) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *projectile magique* (cf. *MdJ* 76).

Baguette de force grouillante — Niveau 3+

Les forces invisibles que vous contrôlez grâce à cette baguette frappent avec une puissance meurtrière.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts de force par point de bonus d'altération
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez cette baguette pour attaquer avec un pouvoir accompagné des mots-clés focaliseur et force.
Niveau 13 ou 18 : bonus d'objet de +2.
Niveau 23 ou 28 : bonus d'objet de +3.
Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur, force) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *nuage de dagues* (cf. *MdJ* 76).

Baguette de froid — Niveau 3+

L'extrémité de cette baguette est recouverte de givre annonciateur du froid terrible qu'elle va déchaîner.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts de froid par point de bonus d'altération
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez cette baguette pour attaquer avec un pouvoir accompagné des mots-clés focaliseur et froid.
Niveau 13 ou 18 : bonus d'objet de +2.
Niveau 23 ou 28 : bonus d'objet de +3.
Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur, froid) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *rayon de givre* (cf. *MdJ* 76).

Baguette de maître d'éruption de flammes — Niveau 3+

Le centre de votre éruption de flammes a la température d'une fournaise.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : vous infligez 1d6 dégâts de feu supplémentaires à une créature qui occupe la case d'origine de votre pouvoir *éruption de flammes*.
Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *éruption de flammes* (cf. *MdJ* 76).

WAYNE ENGLAND

Baguette de maître de décharge occulte — Niveau 3+

Vos décharges occultes ravagent sans pitié vos ennemis.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez cette baguette pour attaquer avec *décharge occulte*.

Niveau 13 ou 18 : bonus d'objet de +2.

Niveau 23 ou 28 : bonus d'objet de +3.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur) : action simple. Comme le pouvoir de sorcier *décharge occulte* (cf. *MdJ* 147).

Baguette de maître de nuage de dagues — Niveau 3+

Vos nuages de dagues frappent avec une précision mortelle.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : lorsqu'une créature pénètre dans un *nuage de dagues* que vous avez créé avec cette baguette, elle subit votre modificateur de Sagesse x 2 dégâts (pour un minimum de 2) et non des dégâts égaux à votre modificateur de Sagesse.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur, force) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *nuage de dagues* (cf. *MdJ* 76).

Baguette de maître de projectile magique — Niveau 3+

Vos projectiles magiques percutent votre adversaire avec la force d'une bousculade.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : toute cible que vous touchez avec le pouvoir *projectile magique* est poussée de 1 case.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur, force) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *projectile magique* (cf. *MdJ* 76).

Baguette de maître de rayon de givre — Niveau 3+

Votre rayon de froid percute une cible cachée parmi ses alliés sans perdre en précision.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous ignorez l'abri que confèrent les alliés lorsque vous lancez *rayon de givre*.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur, froid) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *rayon de givre* (cf. *MdJ* 76).

Baguette de maître de rayonnement funeste — Niveau 3+

Votre rayonnement funeste assaille vos ennemis d'une force invisible.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : chaque case dont se déplace dans votre direction une cible affectée par votre *rayonnement funeste* lui coûte 1 case supplémentaire de déplacement.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur, radiant, terreur) : action simple. Comme le pouvoir de sorcier rayonnement funeste (cf. *MdJ* 147).

Baguette de maître de regard spectral — Niveau 3+

Votre sort de regard spectral vous dissimule un peu plus longtemps que de coutume.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous touchez une cible avec *regard spectral* en utilisant cette baguette, vous jouissez d'un avantage de combat contre celle-ci sur la première attaque de votre tour de jeu suivant.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, charme, focaliseur, psychique) : action simple. Comme le pouvoir de sorcier *regard spectral* (cf. *MdJ* 148).

Baguette de radiance

Baguette de maître de réprimande infernale — Niveau 3+

Votre réprimande infernale consume votre attaquant et ses proches alliés.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque *réprimande infernale* inflige des dégâts à une cible qui vous attaque, tous ses alliés adjacents subissent des dégâts égaux à la moitié de ces derniers.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, feu, focaliseur) : action simple. Comme le pouvoir de sorcier *réprimande infernale* (cf. *MdJ* 148).

Baguette de maître de vague de tonnerre — Niveau 3+

Cette baguette vous donne le pouvoir de modeler votre vague de tonnerre.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous utilisez le pouvoir *vague de tonnerre*, vous pouvez lui donner la forme d'une explosion de proximité 1.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur, tonnerre) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *vague de tonnerre* (cf. *MdJ* 76).

Baguette de radiance — Niveau 3+

Un point lumineux danse à l'extrémité de cette baguette.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts radiants par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez cette baguette pour attaquer avec un pouvoir accompagné des mots-clés focaliseur et radiant.
Niveau 13 ou 18 : bonus d'objet de +2.
Niveau 23 ou 28 : bonus d'objet de +3.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur, radiant, terreur) : action simple. Comme le pouvoir de sorcier *rayonnement funeste* (cf. *MdJ* 147).

Baguette de ravages psychiques — Niveau 3+

Avec cette baguette en main, vos attaques psychiques dévastent l'esprit de vos ennemis.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez cette baguette pour attaquer avec un pouvoir accompagné des mots-clés focaliseur et psychique.
Niveau 13 ou 18 : bonus d'objet de +2.
Niveau 23 ou 28 : bonus d'objet de +3.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, charme, focaliseur, psychique) : action simple. Comme le pouvoir de sorcier *regard spectral* (cf. *MdJ* 148).

Baguette de tonnerre — Niveau 3+

Cette baguette robuste augmente le pouvoir destructeur de vos attaques de tonnerre.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (baguette)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts de tonnerre par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de dégâts lorsque vous utilisez cette baguette pour attaquer avec un pouvoir accompagné des mots-clés focaliseur et tonnerre.
Niveau 13 ou 18 : bonus d'objet de +2.
Niveau 23 ou 28 : bonus d'objet de +3.

Pouvoir (rencontre ✦ arcanique, focaliseur, tonnerre) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *vague de tonnerre* (cf. *MdJ* 76).

Baguette de tonnerre

WAYNE ENGLAND (2)

Baguette précise de couleurs dansantes — Niveau 10+

Avec cette baguette en main, vous faites preuve d'une précision terrible avec couleurs dansantes.

Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po			

Focaliseur (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque de *couleurs dansantes* effectués avec ce focaliseur.
Pouvoir (quotidien ✦ arcanique, focaliseur, radiant) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *couleurs dansantes* (cf. *MdJ* 78). Si votre premier jet d'attaque avec ce pouvoir touche, vous réussissez un coup critique.

Baguette rassurante de flammes glaciales — Niveau 14+

Vous êtes passé maître dans l'art des flammes glaciales et êtes parfaitement sûr de votre pouvoir.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous attaquez pour la première fois d'une rencontre avec le pouvoir *flammes glaciales* en utilisant ce focaliseur et que le dé produit un résultat naturel inférieur ou égal au bonus d'altération de cette baguette, vous pouvez refaire le jet d'attaque.
Pouvoir (quotidien ✦ arcanique, feu, focaliseur, froid) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *flammes glaciales* (cf. *MdJ* 81).

Baguette rassurante de hurlement du destin — Niveau 14+

Lorsque vous utilisez le pouvoir hurlement du destin, vous vous défaites des entraves des probabilités et êtes en mesure de manipuler la chance.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (baguette)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous attaquez pour la première fois d'une rencontre avec le pouvoir *hurlement du destin* en utilisant ce focaliseur et que le dé produit un résultat naturel inférieur ou égal au bonus d'altération de cette baguette, vous pouvez refaire le jet d'attaque.
Pouvoir (quotidien ✦ arcanique, focaliseur, terreur, tonnerre) : action simple. Comme le pouvoir de sorcier *hurlement du destin* (cf. *MdJ* 151).

BÂTONS

Un bâton est plus qu'un focaliseur et plus qu'un simple soutien. C'est un ami sur lequel on peut s'appuyer et un véritable allié.

Focaliseur préféré des magiciens les plus traditionnels, le bâton apporte habituellement protection à son détenteur, ce qui n'empêche cependant pas quelques-uns d'entre eux de constituer de formidables soutiens arcaniques au combat.

BÂTONS

Niv.	Nom	Prix (po)
2	bâton de maîtrise des projectiles +1	520
2	bâton défensif +1	520
2	bâton mnémonique +1	520
2	bâton utilitaire +1	520
3	bâton d'enracinement +1	680
3	bâton de défense ultime +1	680
3	bâton de force +1	680
3	bâton de mains spectrales +1	680
3	bâton de perte +1	680
4	bâton de lumière +1	840
4	bâton de nuée féerique +1	840
4	bâton de vision incomparable +1	840
5	bâton de l'architecte +1	1 000
7	bâton de maîtrise des projectiles +2	2 600
7	bâton défensif +2	2 600
7	bâton du serpent +2	2 600
7	bâton mnémonique +2	2 600
7	bâton utilitaire +2	2 600
8	bâton d'enracinement +2	3 400
8	bâton de défense ultime +2	3 400
8	bâton de force +2	3 400
8	bâton de mains spectrales +2	3 400
8	bâton de perte +2	3 400
9	bâton de lumière +2	4 200
9	bâton de nuée féerique +2	4 200
9	bâton de prouesse élémentaire +2	4 200
9	bâton de vision incomparable +2	4 200
10	bâton d'acide et de feu +2	5 000
10	bâton de l'architecte +2	5 000
10	bâton de rassemblement +2	5 000
12	bâton de calcination +3	13 000
12	bâton de maîtrise des projectiles +3	13 000
12	bâton défensif +3	13 000
12	bâton du serpent +3	13 000
12	bâton mnémonique +3	13 000
12	bâton utilitaire +3	13 000
13	bâton d'enracinement +3	17 000
13	bâton de défense ultime +3	17 000
13	bâton de fiabilité +3	17 000
13	bâton de force +3	17 000
13	bâton de mains spectrales +3	17 000
13	bâton de perte +3	17 000
14	bâton de lumière +3	21 000
14	bâton de nuée féerique +3	21 000
14	bâton de prouesse élémentaire +3	21 000

BÂTONS (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
14	bâton de stimulation +3	21 000
14	bâton de transposition +3	21 000
14	bâton de vision incomparable +3	21 000
15	bâton d'acide et de feu +3	25 000
15	bâton d'impact +3	25 000
15	bâton de l'architecte +3	25 000
15	bâton de rassemblement +3	25 000
17	bâton de calcination +4	65 000
17	bâton de maîtrise des projectiles +4	65 000
17	bâton défensif +4	65 000
17	bâton du serpent +4	65 000
17	bâton mnémonique +4	65 000
17	bâton utilitaire +4	65 000
18	bâton d'enracinement +4	85 000
18	bâton de corrosion +4	85 000
18	bâton de défense ultime +4	85 000
18	bâton de fiabilité +4	85 000
18	bâton de force +4	85 000
18	bâton de mains spectrales +4	85 000
18	bâton de perte +4	85 000
19	bâton de lumière +4	105 000
19	bâton de nuée féerique +4	105 000
19	bâton de prouesse élémentaire +4	105 000
19	bâton de stimulation +4	105 000
19	bâton de transposition +4	105 000
19	bâton de vision incomparable +4	105 000
20	bâton d'acide et de feu +4	125 000
20	bâton d'impact +4	125 000
20	bâton de l'architecte +4	125 000
20	bâton de rassemblement +4	125 000
22	bâton de calcination +5	325 000
22	bâton de la tour de fer +5	325 000
22	bâton de maîtrise des projectiles +5	325 000
22	bâton défensif +5	325 000
22	bâton du serpent +5	325 000
22	bâton mnémonique +5	325 000
22	bâton utilitaire +5	325 000
23	bâton d'enracinement +5	425 000
23	bâton de corrosion +5	425 000
23	bâton de défense ultime +5	425 000

BÂTONS (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
23	bâton de fiabilité +5	425 000
23	bâton de force +5	425 000
23	bâton de mains spectrales +5	425 000
23	bâton de perte +5	425 000
24	bâton de lumière +5	525 000
24	bâton de nuée féerique +5	525 000
24	bâton de prouesse élémentaire +5	525 000
24	bâton de stimulation +5	525 000
24	bâton de transposition +5	525 000
24	bâton de vision incomparable +5	525 000
25	bâton d'acide et de feu +5	625 000
25	bâton d'impact +5	625 000
25	bâton de l'architecte +5	625 000
25	bâton de la destinée +5	625 000
25	bâton de rassemblement +5	625 000
27	bâton de calcination +6	1 625 000
27	bâton de la tour de fer +6	1 625 000
27	bâton de maîtrise des projectiles +6	1 625 000
27	bâton défensif +6	1 625 000
27	bâton du serpent +6	1 625 000
27	bâton mnémonique +6	1 625 000
27	bâton utilitaire +6	1 625 000
28	bâton d'enracinement +6	2 125 000
28	bâton de corrosion +6	2 125 000
28	bâton de défense ultime +6	2 125 000
28	bâton de fiabilité +6	2 125 000
28	bâton de force +6	2 125 000
28	bâton de mains spectrales +6	2 125 000
28	bâton de perte +6	2 125 000
29	bâton de lumière +6	2 625 000
29	bâton de nuée féerique +6	2 625 000
29	bâton de prouesse élémentaire +6	2 625 000
29	bâton de stimulation +6	2 625 000
29	bâton de transposition +6	2 625 000
29	bâton de vision incomparable +6	2 625 000
30	bâton d'acide et de feu +6	3 125 000
30	bâton d'impact +6	3 125 000
30	bâton de l'architecte +6	3 125 000
30	bâton de la destinée +6	3 125 000
30	bâton de rassemblement +6	3 125 000

Bâton d'acide et de feu — Niveau 10+

Ce bâton de métal calciné et rongé par l'acide donne à son possesseur le pouvoir de consumer ses ennemis.

Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po			

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts d'acide et de feu par point de bonus d'altération

Pouvoir (à volonté ✦ acide) : action libre. Tous les dégâts de feu infligés en utilisant ce bâton comme focaliseur sont des dégâts d'acide. Une autre action libre rétablit la nature normale des dégâts.

Pouvoir (à volonté ✦ feu) : action libre. Tous les dégâts d'acide infligés en utilisant ce bâton comme focaliseur sont des dégâts de feu. Une autre action libre rétablit la nature normale des dégâts.

Bâton d'enracinement — Niveau 3+

Ce bâton aussi léger que du bois semble être fait de terre et de pierre, et un cristal transparent le surmonte. Il peut lier vos ennemis à la terre et vous protéger d'effets similaires.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : la cible est maîtrisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Propriété : vos ennemis subissent un malus aux jets de sauvegarde égal au bonus d'altération de ce bâton contre vos attaques qui les immobilisent, les maîtrisent, les pétrifient ou les ralentissent.

1. Bâton de calcination ; 2. Bâton de vision incomparable.

Bâton d'impact — Niveau 15+

Ce bâton d'acier est le préféré des magiciens qui aiment combattre au plus proche de l'ennemi.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération quand il est utilisé comme arme de corps à corps.

Propriété : vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps avec ce bâton. Il s'agit d'une attaque d'Intelligence contre CA, et son bonus d'altération s'applique aux jets d'attaque et aux jets de dégâts.

Bâton de calcination — Niveau 12+

Ce bâton rend vos attaques de feu encore plus chaudes.

Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d8 dégâts de feu par point de bonus d'altération si l'attaque s'accompagne du mot-clé feu.

Pouvoir (quotidien ✦ feu) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque effectuée avec ce bâton réussit et inflige des dégâts de feu continus. Augmentez les dégâts continus de 5.

Niveau 22 ou 27 : augmentez les dégâts continus de 10.

Bâton de corrosion — Niveau 18+

Incrusté de fragments de jade, ce bâton à l'acide dévorant ronge la chair de vos ennemis.

Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 23	+5	425 000 po			

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts d'acide par point de bonus d'altération

Propriété : toute attaque de corps à corps effectuée avec ce bâton inflige +1d6 dégâts d'acide.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque effectuée avec ce bâton et accompagnée du mot-clé acide échoue. Refaites le jet et utilisez le second résultat.

Bâton de défense ultime — Niveau 3+

Ce solide bâton de bois n'est peut-être pas le focaliseur préféré des magiciens de guerre, pourtant beaucoup apprécient la protection qu'il apporte.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous utilisez l'aptitude de classe de bâton de défense, vous augmentez le bonus en défense d'un chiffre égal au bonus d'altération de ce bâton.

NE ENGLAND

Bâton de fiabilité — Niveau 13+

Avec ce robuste bâton de chêne entre vos mains, aucun pouvoir n'est gaspillé.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un de vos pouvoirs d'attaque de rencontre lancé avec ce focaliseur ne touche aucune cible. Le pouvoir en question n'est pas dépensé.

Bâton de force — Niveau 3+

Utilisez ce bâton pour jeter vos ennemis à terre et les traîner au sol.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts de force par point de bonus d'altération, et la cible se retrouve à terre.
Pouvoir (quotidien ✦ force) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec un pouvoir accompagné du mot-clé force. Vous pouvez faire glisser la cible d'un nombre de cases égal au bonus d'altération de ce bâton.

Bâton de l'architecte — Niveau 5+

Des motifs stylisés architecturaux et élémentaires ornent ce bâton qui vous aide à contrôler les sorts qui créent des barrières ou qui modifient le terrain.

Niv. 5	+1	1 000 po	Niv. 20	+4	125 000 po
Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	22 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : vous pouvez augmenter l'aire d'un périmètre ou d'un mur lancé avec ce bâton d'un nombre de cases égal à son bonus d'altération.
Pouvoir (quotidien) : action simple. Remodelez un effet de mur existant que vous avez lancé. Au moins une case du mur doit rester la même.

Bâton de la destinée — Niveau 25+

Ce redoutable bâton est surmonté d'une tête de corbeau noir aux yeux de diamant. Il renforce votre destinée en augmentant vos chances de survie et en vous permettant d'agir lorsque les autres ne sont pas assez rapides.

Niv. 25	+5	625 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque l'une de vos attaques lancées grâce à ce bâton réduit une cible à 0 point de vie, vous pouvez dépenser une récupération.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque l'une de vos attaques réduit une cible à 0 point de vie. Vous pouvez entreprendre une action simple.

Bâton de la tour de fer — Niveau 22+

Ce bâton de fer se dresse tel un rempart pour protéger votre esprit et celui de vos alliés.

Niv. 22	+5	325 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous recourez à un pouvoir accompagné du mot-clé psychique avec ce bâton. Vous et vos alliés situés dans un rayon de 5 cases pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre un effet accompagné des mots-clés charme, illusion, sommeil ou terreur qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

Bâton de lumière — Niveau 4+

Les prêtres et les paladins ne sont pas les seuls à disposer de pouvoirs radiants qui consument les morts-vivants.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts radiants par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ radiant) : action libre. Utilisez ce pouvoir si le pouvoir *lumière* d'un magicien est sur ce bâton. Jusqu'à ce que le sort *lumière* prenne fin, les morts-vivants qui débutent leur tour de jeu dans le rayon de la lueur subissent des dégâts radiants égaux au bonus d'altération du bâton.

Bâton de mains spectrales — Niveau 3+

La véritable puissance de ce bâton réside dans son utilisation astucieuse.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous utilisez le pouvoir *manipulation à distance*, vous pouvez invoquer un nombre de mains égal à votre modificateur de Sagesse (pour un minimum de 1, et jusqu'à un maximum égal à 1 + le bonus d'altération du bâton). Vous pouvez maintenir toutes les mains à chaque round au prix d'une seule action mineure.

Bâton de maîtrise des projectiles — Niveau 2+

Ce bâton de bois sombre renforce le plus simple des pouvoirs de magicien.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d8 dégâts par point de bonus d'altération quand vous utilisez *projectile magique*.

Propriété : quand vous lancez *projectile magique* avec ce focaliseur, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus d'objet aux jets de dégâts égal au bonus d'altération du bâton.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous lancez *projectile magique*. Vous visez une ou deux créatures, qui ne peuvent se situer à plus de 5 cases l'une de l'autre.

Niveau 17, 22, 27 : vous visez une, deux ou trois créatures avec cette attaque.

Bâton de nuée féerique — Niveau 4+

Des insectes fouisseurs semblent évoluer sous la surface de ce bâton. Lorsque vous l'utilisez pour attaquer, il peut libérer cette vermine magique sur vos ennemis.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : criblée de piqûres d'insectes magiques, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque effectuée avec ce focaliseur touche. La cible est hébétée en raison des piqûres des insectes magiques jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bâton de perte — Niveau 3+

Ce bâton noueux et râpeux s'ajuste à la main de tout magicien qui cherche à massacrer son adversaire.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d10 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : en plus du bonus d'altération normal, ajoutez un bonus d'objet égal au bonus d'altération du bâton aux jets dégâts.

Bâton de prouesse élémentaire — Niveau 9+

Ce bâton procure maîtrise et protection contre les rigueurs des éléments.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts du même type que l'attaque par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de dégâts quand vous infligez des dégâts d'acide, électricité, feu ou froid avec ce focaliseur.

Niveau 14 ou 19 : bonus d'objet de +2 aux jets de dégâts.

Niveau 24 ou 29 : bonus d'objet de +3 aux jets de dégâts.

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes attaqué par un pouvoir accompagné des mots-clés acide, électricité, feu ou froid. Choisissez un de ces types de dégâts. Vous et vos alliés situés dans un rayon de 2 cases bénéficiez d'une résistance 10 contre ce type de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau 19 ou 24 : vous et vos alliés situés dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'une résistance 15 contre le type de dégâts choisi.

Niveau 29 : vous et vos alliés situés dans un rayon de 10 cases bénéficiez d'une résistance 20 contre le type de dégâts choisi.

WARD LYON

Bâton de rassemblement — Niveau 10+

La sphère de verre fumé fixée au sommet de ce bâton se transforme en un globe d'énergie pure lorsque son possesseur est frappé par des sorts.

Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po			

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous subissez des dégâts d'une attaque accompagnée des mots-clés électricité, feu, force, nécrotique ou radiant. Vous ne subissez alors que la moitié des dégâts de l'attaque. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de pouvoir de +10 aux jets de dégâts de votre prochaine attaque accompagnée des mots-clés arcanique et focaliseur.

Bâton de stimulation — Niveau 14+

Les sorcières de l'Aiguille Blanche étaient connues pour leur capacité à combiner différentes formes de magie grâce à des bâtons comme celui-ci.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque l'un de vos pouvoirs quotidiens touche. Vous pouvez utiliser un pouvoir à volonté.

Bâton de transposition — Niveau 14+

Un magicien armé de ce bâton n'a pas à redouter d'englober ses alliés dans l'effet de ses sorts les plus dévastateurs.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous recourez à un pouvoir de proximité ou de zone. Plutôt que d'être affecté par le pouvoir, tout allié situé dans l'aire d'effet est téléporté jusqu'à la plus proche case de votre choix qui n'est pas affectée.

Bâton de vision incomparable — Niveau 4+

Les magiciens qui restent à la périphérie d'une bataille ont une préférence pour ce bâton surmonté d'une boule de verre.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir arcanique à distance ou de zone, ajoutez le bonus d'altération de ce bâton à la portée du pouvoir. Ainsi, un *bâton de vision incomparable +3* fera d'une « explosion de zone 5 à 10 cases ou moins » une « explosion de zone 5 à 13 cases ou moins ».

Bâton défensif — Niveau 2+

Ce bâton augmente vos résistances à tous les types d'attaque.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 en Vigueur, Réflexes et Volonté. Si vous avez l'aptitude de classe de bâton de défense, vous bénéficiez également d'un bonus d'objet de +1 à la CA.

Bâton du serpent — Niveau 7+

Sculpté à l'image d'un cobra dressé, ce bâton de bronze vous permet de manier le poison comme une arme mortelle.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts de poison par point de bonus d'altération.

Propriété : toute attaque de corps à corps effectuée avec ce bâton inflige +1d6 dégâts de poison.

Pouvoir (quotidien ✦ poison) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous infligez des dégâts de poison au moyen d'un pouvoir lancé avec ce focaliseur. La cible subit des dégâts de poison continus égaux au bonus d'altération du bâton (sauvegarde annule). Si le pouvoir inflige déjà des dégâts de poison continus, ajoutez un bonus d'objet égal au bonus d'altération du bâton aux dégâts infligés à chaque round.

Bâton mnémonique — Niveau 2+

Les glyphes gravés sur ce bâton évoquent sa capacité à raviver le souvenir de secrets.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de connaissance des monstres.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Échangez un pouvoir que vous avez préparé contre un autre pouvoir de niveau inférieur ou égal de votre grimoire. Chacun des pouvoirs doit également être d'un niveau inférieur ou égal à celui du bâton.

Bâton utilitaire — Niveau 2+

Véritable bénédiction pour tous les magiciens pragmatiques, ce bâton augmente la portée des sorts utilitaires.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (bâton)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous augmentez la portée de vos pouvoirs utilitaires arcaniques d'un nombre de cases égal au bonus d'altération de ce bâton.

ORBES

L'orbe recélait bien des secrets et une grande puissance. Et pourtant, dans ses profondeurs insondables guettait la folie.

Ces focaliseurs arcaniques, aux formes et aux couleurs diverses, ont tous une caractéristique commune : leur forme sphérique. Leurs pouvoirs sont en revanche variés. Un orbe peut emplir le cœur de sa cible de terreur ou la submerger d'une crise de folie. Dans un autre style, un orbe peut augmenter l'efficacité des pouvoirs psychiques de son possesseur ou lui permettre de voir un lieu inaccessible.

ORBES

Niv.	Nom	Prix (po)
2	orbe de langueur débilitante +1	520
3	orbe d'invocation judicieuse +1	680
3	orbe de force insurmontable +1	680
3	orbe de vision lointaine +1	680
3	orbe des échanges malheureux +1	680
3	orbe du sanctuaire rassurant +1	680
4	orbe de destin inconstant +1	840
4	orbe de torture harmonique +1	840
6	orbe de domination mentale +2	1 800
6	orbe de libération illusoire +2	1 800
7	orbe de contorsion spatiale +2	2 600
7	orbe de langueur débilitante +2	2 600
8	orbe d'invocation judicieuse +2	3 400
8	orbe de force insurmontable +2	3 400
8	orbe de terreur cristalline +2	3 400
8	orbe de vision lointaine +2	3 400
8	orbe des conséquences inéluctables +2	3 400
8	orbe des échanges malheureux +2	3 400
8	orbe du sanctuaire rassurant +2	3 400
9	orbe de destin inconstant +2	4 200
9	orbe de torture harmonique +2	4 200
11	orbe de domination mentale +3	9 000
11	orbe de libération illusoire +3	9 000
12	orbe de contorsion spatiale +3	13 000
12	orbe de folie subite +3	13 000
12	orbe de langueur débilitante +3	13 000
12	orbe de stase augmentée +3	13 000
13	orbe d'invocation judicieuse +3	17 000
13	orbe de concentration inépuisable +3	17 000
13	orbe de force insurmontable +3	17 000
13	orbe de résonance karmique +3	17 000
13	orbe de terreur cristalline +3	17 000
13	orbe de vision lointaine +3	17 000
13	orbe des conséquences inéluctables +3	17 000
13	orbe des échanges malheureux +3	17 000
13	orbe du sanctuaire rassurant +3	17 000
14	orbe d'engagement écarlate +3	21 000
14	orbe de destin inconstant +3	21 000
14	orbe de majesté draconique +3	21 000
14	orbe de torture harmonique +3	21 000
15	orbe de faiblesse intensifiée +3	25 000
15	orbe de réplique cinglante +3	25 000

ORBES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
16	orbe de domination mentale +4	45 000
16	orbe de libération illusoire +4	45 000
17	orbe de contorsion spatiale +4	65 000
17	orbe de folie subite +4	65 000
17	orbe de langueur débilitante +4	65 000
17	orbe de magie revenante +4	65 000
17	orbe de stase augmentée +4	65 000
18	orbe d'invocation judicieuse +4	85 000
18	orbe de concentration inépuisable +4	85 000
18	orbe de force insurmontable +4	85 000
18	orbe de résonance karmique +4	85 000
18	orbe de solitude involontaire +4	85 000
18	orbe de terreur cristalline +4	85 000
18	orbe de vision lointaine +4	85 000
18	orbe des conséquences inéluctables +4	85 000
18	orbe des échanges malheureux +4	85 000
18	orbe du sanctuaire rassurant +4	85 000
19	orbe d'engagement écarlate +4	105 000
19	orbe de démence coercitive +4	105 000
19	orbe de destin inconstant +4	105 000
19	orbe de majesté draconique +4	105 000
19	orbe de torture harmonique +4	105 000
20	orbe de faiblesse intensifiée +4	125 000
20	orbe de réplique cinglante +4	125 000
21	orbe de domination mentale +5	225 000
21	orbe de libération illusoire +5	225 000
22	orbe de contorsion spatiale +5	325 000
22	orbe de folie subite +5	325 000
22	orbe de langueur débilitante +5	325 000
22	orbe de magie revenante +5	325 000
22	orbe de stase augmentée +5	325 000
23	orbe d'invocation judicieuse +5	425 000
23	orbe de concentration inépuisable +5	425 000
23	orbe de force insurmontable +5	425 000
23	orbe de l'usurpateur +5	425 000
23	orbe de résonance karmique +5	425 000
23	orbe de solitude involontaire +5	425 000
23	orbe de terreur cristalline +5	425 000
23	orbe de vision lointaine +5	425 000
23	orbe des conséquences inéluctables +5	425 000
23	orbe des échanges malheureux +5	425 000
23	orbe du sanctuaire rassurant +5	425 000
24	orbe d'engagement écarlate +5	525 000
24	orbe de démence coercitive +5	525 000
24	orbe de destin inconstant +5	525 000
24	orbe de générosité arcanique +5	525 000
24	orbe de majesté draconique +5	525 000
24	orbe de torture harmonique +5	525 000
25	orbe de faiblesse intensifiée +5	625 000
25	orbe de réplique cinglante +5	625 000
26	orbe de domination mentale +6	1 125 000
26	orbe de libération illusoire +6	1 125 000
27	orbe de contorsion spatiale +6	1 625 000
27	orbe de folie subite +6	1 625 000
27	orbe de langueur débilitante +6	1 625 000
27	orbe de magie revenante +6	1 625 000

Niv.	Nom	Prix (po)
27	orbe de stase augmentée +6	1 625 000
28	orbe d'invocation judicieuse +6	2 125 000
28	orbe de concentration inépuisable +6	2 125 000
28	orbe de force insurmontable +6	2 125 000
28	orbe de l'usurpateur +6	2 125 000
28	orbe de résonance karmique +6	2 125 000
28	orbe de solitude involontaire +6	2 125 000
28	orbe de terreur cristalline +6	2 125 000
28	orbe de vision lointaine +6	2 125 000
28	orbe des conséquences inéluctables +6	2 125 000

Orbe d'engagement écarlate — Niveau 14+

Lorsqu'on s'en sert, cet orbe luit d'un rouge vif, gratifiant votre attaque de puissance et de chance.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 dégâts par point de bonus d'altération quand vous êtes en péril.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque effectuée avec cet orbe échoue. Dépensez une récupération pour refaire le jet d'attaque en y ajoutant un bonus de pouvoir de +5. La dépense de cette récupération ne vous fait regagner aucun point de vie.

Orbe d'invocation judicieuse — Niveau 3+

Cet orbe garantit la longévité de vos sorts d'invocation et facilite aussi le maintien de vos effets.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : ajoutez le bonus d'altération de ce focaliseur à votre Volonté lorsqu'une *dissipation de la magie* est utilisée contre l'un de vos pouvoirs d'invocation.

Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir à votre tour de jeu pour maintenir un pouvoir qui nécessiterait normalement que vous entrepreniez une action mineure.

Orbe de concentration inépuisable — Niveau 13+

Celui qui manie cet orbe de cristal peut temporairement y transférer une fraction de sa conscience afin de tourner son attention ailleurs.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Lorsque vous utilisez un pouvoir arcanique qui peut être maintenu au prix d'actions mineures, vous pouvez le maintenir sans pour cela entreprendre d'actions mineures pendant un nombre de tours de jeu égal au bonus d'altération de l'orbe. Vous pouvez continuer à maintenir le pouvoir normalement après que l'orbe a cessé de le faire.

Niv.	Nom	Prix (po)
28	orbe des échanges malheureux +6	2 125 000
28	orbe du sanctuaire rassurant +6	2 125 000
29	orbe d'engagement écarlate +6	2 625 000
29	orbe de démence coercitive +6	2 625 000
29	orbe de destin inconstant +6	2 625 000
29	orbe de générosité arcanique +6	2 625 000
29	orbe de majesté draconique +6	2 625 000
29	orbe de torture harmonique +6	2 625 000
30	orbe de faiblesse intensifiée +6	3 125 000
30	orbe de réplique cinglante +6	3 125 000

Orbe de contorsion spatiale — Niveau 7+

L'enveloppe de cristal de cet orbe réfléchit votre énergie arcanique et la disperse dans diverses directions.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous recourez à un pouvoir de décharge de proximité. Celui-ci prend alors la forme d'une explosion de proximité de même taille -2 (par exemple, une décharge de proximité 5 devient une explosion de proximité 3).

Orbe de démence coercitive — Niveau 19+

Grâce à cet orbe, le lanceur de sorts plonge son ennemi dans un tourbillon de désorientation, le privant de son attaque la plus puissante.

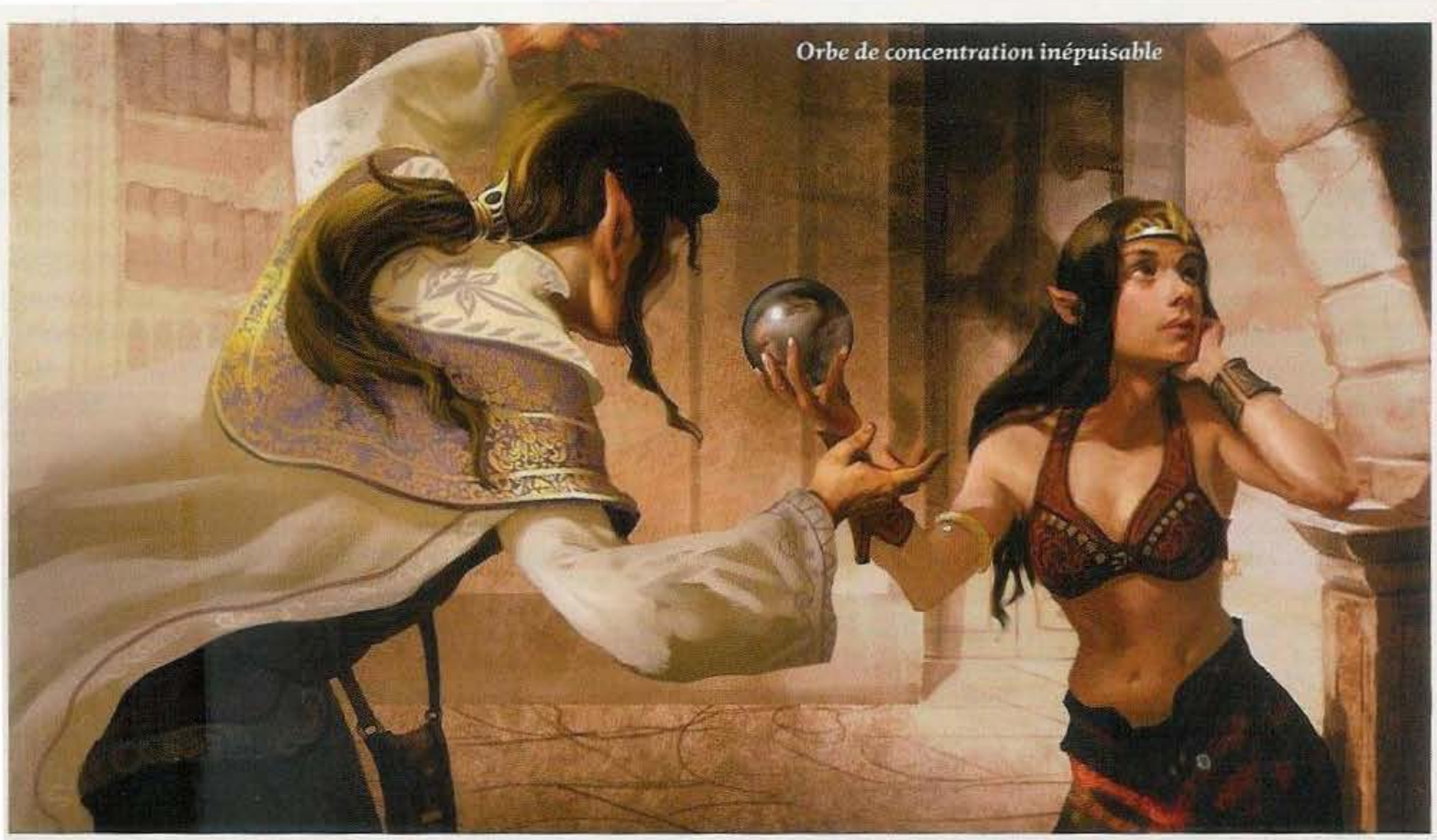
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 24	+5	525 000 po			

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action simple. Effectuez une attaque : distance 5 ; Intelligence contre Volonté (ajoutez le bonus d'altération de l'orbe au jet d'attaque) ; en cas de réussite, la cible perd l'un de ses pouvoirs non utilisés jusqu'à la fin de la rencontre. Le pouvoir perdu est celui qui a le temps de recharge le plus long (quotidien est plus long que rencontre, qui est plus longue que recharge 6, etc.). Si plusieurs pouvoirs remplissent ce critère, déterminez aléatoirement celui qui est perdu. Si la cible n'a aucun pouvoir non utilisé autre qu'à volonté, vous regagnez l'usage de ce pouvoir.


Orbe de concentration inépuisable

Orbe de destin inconstant — Niveau 4+

Des volutes de lumière et d'ombre tournoient à l'intérieur de cet orbe quand vous accordez sa bénédiction à un allié ou frappez de sa malédiction un ennemi.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Une cible située dans un rayon de 10 cases subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde. Dans le même temps, vous ou un allié situé dans un rayon de 10 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de sauvegarde (sauvegarde de la cible annule les deux).

Niveau 14 ou 19 : malus de -4/bonus de +4

Niveau 24 ou 29 : malus de -6/bonus de +6

Orbe de domination mentale — Niveau 6+

En plongeant son esprit dans cet orbe, le lanceur de sorts obtient mentalement l'ascendant sur ses adversaires et les oblige à revivre les effets d'un sort.

Niv. 6	+2	1 800 po	Niv. 21	+5	225 000 po
Niv. 11	+3	9 000 po	Niv. 26	+6	1 125 000 po
Niv. 16	+4	45 000 po			

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque effectuée avec cet orbe atteint la Volonté de la cible. Lorsque la cible effectue un jet de sauvegarde contre un effet de cette attaque, elle doit effectuer deux jets et conserver le résultat le plus bas.

Orbe de faiblesse intensifiée — Niveau 15+

Tourbillonnant d'énergie pourpre, cet orbe dote un sort d'un effet handicapant pour votre malheureux adversaire.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez une cible avec cet orbe. La cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Orbe de folie subite — Niveau 12+

Cet orbe exerce une prise sur la santé mentale de votre ennemi et le force à agir contre sa volonté.

Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous infligez des dégâts psychiques avec cet orbe. La cible effectue une attaque de base de corps à corps contre une créature adjacente de votre choix au prix d'une action libre.

Orbe de force insurmontable — Niveau 3+

La force de répulsion émanant de cet orbe le rend difficile à saisir.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts de force par point de bonus d'altération

Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous recourez à un pouvoir d'attaque arcanique avec cet orbe. Si l'attaque réussit, vous pouvez pousser la cible d'un nombre de cases égal au bonus d'altération de l'orbe.

Orbe de générosité arcanique — Niveau 24+

Tous les magiciens ne sont pas des grippe-sous égoïstes et assoiffés de pouvoir. Cet orbe est adapté aux plus généreux d'entre eux.

Niv. 24	+5	525 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous recourez à un pouvoir utilitaire arcanique. Tous les alliés situés dans un rayon de 5 cases peuvent dépenser une récupération et regagner 3d6 points de vie supplémentaires.

Orbe de l'usurpateur — Niveau 23+

Grâce à cet orbe, une simple attaque contre l'esprit d'un adversaire finit par étouffer son libre arbitre.

Niv. 23	+5	425 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d10 dégâts psychiques par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ✦ charme) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous réussissez avec ce focaliseur un coup critique sur une attaque visant la Volonté. Vous n'infligez pas de dégâts supplémentaires pour le coup critique ; par contre, vous dominez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Orbe de langueur débilitante — Niveau 2+

Cet orbe ténébreux affaiblit votre ennemi.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque effectuée avec cet orbe atteint la Vigueur de la cible. La cible est alors ralentie (sauvegarde annule).

Orbe de libération illusoire — Niveau 6+

Cet orbe trouble reflète le visage de votre ennemi en proie à un assaut continu d'états et de maux contraires.

Niv. 6	+2	1 800 po	Niv. 21	+5	225 000 po
Niv. 11	+3	9 000 po	Niv. 26	+6	1 125 000 po
Niv. 16	+4	45 000 po			

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une créature réussit une sauvegarde contre l'un de vos pouvoirs. Elle refait aussitôt son jet de sauvegarde et doit conserver le nouveau résultat.

Orbe de magie revenante — Niveau 17+

Celui qui manie cet orbe ne connaît pas l'échec.

Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 22	+5	325 000 po			

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous ne touchez aucune cible au moyen d'un pouvoir qui produit malgré tout un effet en cas d'échec. L'effet n'a pas lieu. Par contre, vous regagnez l'usage du pouvoir qui a échoué.

Orbe de majesté draconique — Niveau 14+

Une silhouette draconique ailée danse à l'intérieur de l'orbe et vous confère l'aura terrifiante d'un dragon.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ terreur) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque votre attaque de proximité ou de zone effectuée avec ce focaliseur réduit une cible à 0 point de vie ou moins. Toutes les autres cibles touchées par la même attaque sont hébétées jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Orbe de réplique cinglante — Niveau 15+

Les ennemis qui osent vous attaquer alors que vous maniez cet orbe en subissent les conséquences.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque vous inflige des dégâts. Vous pouvez utiliser un pouvoir d'attaque à volonté ou de rencontre, pourvu que votre attaquant en soit une cible. Si vous utilisez un pouvoir de rencontre, vous êtes hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Orbe de résonance karmique — Niveau 13+

Grâce à cet orbe, vous dérobez la chance de vos ennemis et les accablez de malchance.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un ennemi réussit un jet de sauvegarde. Choisissez l'un des effets suivants :
✦ Mettre fin à un effet ou un état préjudiciable qui vous affecte ou affecte un allié situé dans un rayon de 5 cases.
✦ Le jet de sauvegarde de votre ennemi échoue au lieu de réussir.
Quel que soit votre choix, votre prochain jet de sauvegarde de la rencontre échoue automatiquement.

Orbe de solitude involontaire — Niveau 18+

En scrutant l'intérieur de cette sphère sombre, on soupçonne la nature de l'endroit mystérieux dans lequel ses victimes sont projetées.

Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 23	+5	425 000 po			

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous affectez une cible au moyen d'un effet qui la tire, la pousse, la fait glisser ou la téléporte. Au lieu de subir le déplacement forcé, la cible est projetée dans une sorte de royaume du néant. À la fin de son tour de jeu suivant, elle reparaît dans l'espace qu'elle a quitté ou, si celui-ci n'est pas vacant, dans l'espace inoccupé le plus proche.

Orbe de stase augmentée — Niveau 12+

Lorsque vous utilisez cet orbe pour clouer un adversaire sur place, celui-ci est également victime d'un blocage mental qui restreint ses actions.

Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque effectuée avec ce focaliseur immobilise une cible. Tant que la cible est immobilisée, elle est également hébétée.

Orbe de terreur cristalline — Niveau 8+

Les visages hurlants de ses victimes passées tournoient dans cet orbe terrible, emplissant le cœur de votre ennemi d'effroi.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d8 dégâts par point de bonus d'altération si l'attaque s'accompagne du mot-clé terreur.
Pouvoir (quotidien ✦ terreur) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque effectuée avec cet orbe atteint la Volonté de la cible. Cette dernière subit un malus de -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule).

BELL RICHE

Orbe de torture harmonique — Niveau 4+

Quand vous le faites tinter du doigt, cet orbe produit une note basse et claire qui se joint à vos attaques de tonnerre pour ébranler les sens d'un ennemi.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts de tonnerre par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ✦ tonnerre) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez au moyen d'un pouvoir accompagné du mot-clé tonnerre. La cible est assourdie pour le reste de la rencontre et subit 5 dégâts de tonnerre continus (sauvegarde annule).

Niveau 14 ou 19 : 10 dégâts de tonnerre continus.

Niveau 24 ou 29 : 15 dégâts de tonnerre continus.

Orbe de vision lointaine — Niveau 3+

Vous saisissez l'image de votre ennemi à l'intérieur de cette sphère translucide, ne lui laissant nulle part où se cacher.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (rencontre) : action mineure. Choisissez une cible située dans un rayon de 10 cases. Jusqu'à la fin de la rencontre, cette cible est considérée comme moitié moins loin au regard des attaques à distance effectuées avec cet orbe.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous effectuez une attaque à distance avec ce focaliseur contre la cible de son pouvoir de rencontre. L'attaque ne nécessite aucune ligne de mire ou ligne d'effet et ne subit aucun malus de camouflage ou d'abri.

Orbe des conséquences inéluctables — Niveau 8+

Avec cet orbe en main, vos pouvoirs peuvent avoir les effets voulus même si la précision vous fait défaut.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque effectuée avec cet orbe rate sa cible. La cible est affectée par les états préjudiciables ou effets de l'attaque, comme si celle-ci avait réussi.

Orbe des échanges malheureux — Niveau 3+

Cet orbe soulage un allié et foudroie un ennemi.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez une cible au moyen d'une attaque avec ce focaliseur. Un effet qui vous affecte ou qui affecte un allié situé dans un rayon de 5 cases prend fin. La cible subit cet effet pour la même durée.

Orbe du châtiment ultime — Niveau 3+

La volonté de celui qui manie cet orbe pèse lourdement sur un ennemi et sape son pouvoir.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous recourez à l'aptitude de classe d'orbe du châtiment. Augmentez le malus imposé à votre cible d'un chiffre égal au bonus d'altération de cet orbe.

Orbe du sanctuaire rassurant — Niveau 3+

L'éclat argenté de cet orbe s'étend jusqu'à vous envelopper et vous protéger du danger.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (orbe)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action simple. Ajoutez 5 + le bonus d'altération de l'orbe à vos défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

SCEPTRES

Forgés à partir d'énergies surnaturelles, les sceptres infligent des malédictions à vous pourfendre l'âme.

Les sceptres sont communément associés aux sorciers, plusieurs de ceux qui suivent étant particulièrement puissants entre leurs mains.

Certains sceptres ont des pouvoirs qui varient selon le pacte des sorciers qui les manient. Bien qu'un sorcier ne soit pas obligé de choisir un sceptre aligné sur son pacte, la puissance d'un tel objet peut lui conférer des avantages déterminants.

SCEPTRES

Niv.	Nom	Prix (po)
2	sceptre d'envoûtement rapide +1	520
2	sceptre de l'honneur maudit +1	520
3	sceptre de mitraille +1	680
3	sceptre de transport malveillant +1	680
3	sceptre vicieux +1	680
4	sceptre d'envoûtement sanguinaire +1	840
4	sceptre du drakéide +1	840
4	sceptre du marcheur d'ombre +1	840
6	sceptre d'impatience +2	1 800
7	sceptre d'envoûtement rapide +2	2 600
7	sceptre d'épines féeriques +2	2 600
7	sceptre de l'honneur maudit +2	2 600
8	sceptre de l'étoile secrète +2	3 400
8	sceptre de l'infernal +2	3 400
8	sceptre de la Féerie +2	3 400
8	sceptre de mitraille +2	3 400
8	sceptre de transport malveillant +2	3 400
8	sceptre vicieux +2	3 400
9	sceptre d'envoûtement sanguinaire +2	4 200
9	sceptre de brutalité +2	4 200
9	sceptre du drakéide +2	4 200
9	sceptre du marcheur d'ombre +2	4 200
9	sceptre siphonneur de vie +2	4 200
10	sceptre de fragilité mentale +2	5 000
10	sceptre de lumière étoilée +2	5 000
11	sceptre d'impatience +3	9 000
12	sceptre d'envoûtement rapide +3	13 000
12	sceptre d'épines féeriques +3	13 000
12	sceptre de l'honneur maudit +3	13 000
12	sceptre de la fournaise +3	13 000
13	sceptre de l'étoile secrète +3	17 000
13	sceptre de l'infernal +3	17 000
13	sceptre de la Féerie +3	17 000
13	sceptre de mitraille +3	17 000
13	sceptre de transport malveillant +3	17 000
13	sceptre vicieux +3	17 000
14	sceptre d'envoûtement sanguinaire +3	21 000
14	sceptre de brutalité +3	21 000
14	sceptre de fer-sang +3	21 000
14	sceptre du drakéide +3	21 000
14	sceptre du marcheur d'ombre +3	21 000
14	sceptre du sanglotain +3	21 000
14	sceptre en adamantium +3	21 000
14	sceptre siphonneur de vie +3	21 000
15	sceptre de fragilité mentale +3	25 000
15	sceptre de lumière étoilée +3	25 000
15	sceptre de vulnérabilité +3	25 000
16	sceptre d'impatience +4	45 000
17	sceptre d'envoûtement rapide +4	65 000
17	sceptre d'épines féeriques +4	65 000
17	sceptre de l'honneur maudit +4	65 000
17	sceptre de la fournaise +4	65 000
17	sceptre du buisson vampirique +4	65 000
18	sceptre de l'étoile secrète +4	85 000
18	sceptre de l'infernal +4	85 000

SCEPTRES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
18	sceptre de la Féerie +4	85 000
18	sceptre de mitraille +4	85 000
18	sceptre de transport malveillant +4	85 000
18	sceptre féerique +4	85 000
18	sceptre infernal +4	85 000
18	sceptre stellaire +4	85 000
18	sceptre vicieux +4	85 000
19	sceptre d'envoûtement sanguinaire +4	105 000
19	sceptre de brutalité +4	105 000
19	sceptre de fer-sang +4	105 000
19	sceptre du drakéide +4	105 000
19	sceptre du marcheur d'ombre +4	105 000
19	sceptre du sanglotain +4	105 000
19	sceptre en adamantium +4	105 000
19	sceptre siphonneur de vie +4	105 000
20	sceptre de fragilité mentale +4	125 000
20	sceptre de lumière étoilée +4	125 000
20	sceptre de vulnérabilité +4	125 000
21	sceptre d'impatience +5	225 000
22	sceptre d'envoûtement rapide +5	325 000
22	sceptre d'épines féeriques +5	325 000
22	sceptre de l'honneur maudit +5	325 000
22	sceptre de la fournaise +5	325 000
22	sceptre du buisson vampirique +5	325 000
22	sceptre du rejeton stellaire +5	325 000
23	sceptre de l'étoile secrète +5	425 000
23	sceptre de l'infernal +5	425 000
23	sceptre de la Féerie +5	425 000
23	sceptre de mitraille +5	425 000
23	sceptre de transport malveillant +5	425 000
23	sceptre féerique +5	425 000
23	sceptre infernal +5	425 000
23	sceptre stellaire +5	425 000
23	sceptre vicieux +5	425 000
24	sceptre d'envoûtement sanguinaire +5	525 000
24	sceptre de brutalité +5	525 000
24	sceptre de fer-sang +5	525 000
24	sceptre du drakéide +5	525 000
24	sceptre du marcheur d'ombre +5	525 000
24	sceptre du sanglotain +5	525 000
24	sceptre en adamantium +5	525 000
24	sceptre siphonneur de vie +5	525 000
25	sceptre de fragilité mentale +5	625 000
25	sceptre de lumière étoilée +5	625 000
25	sceptre de vulnérabilité +5	625 000
26	sceptre d'impatience +6	1 125 000
27	sceptre d'envoûtement rapide +6	1 625 000
27	sceptre d'épines féeriques +6	1 625 000
27	sceptre de l'honneur maudit +6	1 625 000
27	sceptre de la fournaise +6	1 625 000
27	sceptre du buisson vampirique +6	1 625 000
27	sceptre du rejeton stellaire +6	1 625 000
28	sceptre de l'étoile secrète +6	2 125 000
28	sceptre de l'infernal +6	2 125 000
28	sceptre de la Féerie +6	2 125 000
28	sceptre de mitraille +6	2 125 000

SCEPTRES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
28	sceptre de transport malveillant +6	2 125 000
28	sceptre féerique +6	2 125 000
28	sceptre infernal +6	2 125 000
28	sceptre stellaire +6	2 125 000
28	sceptre vicieux +6	2 125 000
29	sceptre d'envoûtement sanguinaire +6	2 625 000
29	sceptre de brutalité +6	2 625 000
29	sceptre de fer-sang +6	2 625 000
29	sceptre du drakéide +6	2 625 000
29	sceptre du marcheur d'ombre +6	2 625 000
29	sceptre du sanglotain +6	2 625 000
29	sceptre en adamantium +6	2 625 000
29	sceptre siphonneur de vie +6	2 625 000
30	sceptre de fragilité mentale +6	3 125 000
30	sceptre de lumière étoilée +6	3 125 000
30	sceptre de vulnérabilité +6	3 125 000

Sceptre d'envoûtement rapide — Niveau 2+

Ce sceptre vous permet d'envoûter n'importe quelle créature en vue, plus rapidement que d'habitude.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (rencontre) : action libre. Placez votre envoûtement sur n'importe quelle cible en vue.

Sceptre d'envoûtement sanguinaire — Niveau 4+

Ce sceptre permet à son possesseur d'utiliser sa faveur pactisée plus souvent.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : votre faveur pactisée se déclenche lorsqu'une attaque que vous effectuez avec ce sceptre met en péril une cible soumise à votre envoûtement (elle se déclenche toujours lorsqu'une cible envoûtée est réduite à 0 point de vie ou moins).

Sceptre d'épines féeriques — Niveau 7+

Constitué d'une tige et d'un bulbe étrange, ce sceptre semble verser des larmes de vapeur toxique au combat. Même les adversaires habituellement immunisés sont magiquement empoisonnés.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts de poison par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous placez votre envoûtement sur une cible, celle-ci perd sa résistance au poison (sauvegarde annule).
Niveau 18 ou 23 : vulnérabilité au poison 10.
Niveau 28 : vulnérabilité au poison 15.

Sceptre d'impatience — Niveau 6+

En utilisant ce sceptre, vous pouvez délaisser votre envoûtement pour effectuer une attaque plus puissante.

Niv. 6	+2	1 800 po	Niv. 21	+5	225 000 po
Niv. 11	+3	9 000 po	Niv. 26	+6	1 125 000 po
Niv. 16	+4	45 000 po			

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : aucun
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous infligez des dégâts d'envoûtement. Vous infligez deux dés de dégâts supplémentaires, mais après l'attaque la cible n'est plus soumise à votre envoûtement. Ensuite, vous pouvez à nouveau placer votre envoûtement sur elle tout à fait normalement. Si cette attaque réduit la cible à 0 point de vie ou moins, votre faveur pactisée se déclenche normalement.

Sceptre de brutalité — Niveau 9+

Ce sceptre en verre punit brutalement ceux que vous envoûtez.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d8 dégâts par point de bonus d'altération contre les cibles soumises à votre envoûtement.
Propriété : relancez tous les 1 obtenus aux dégâts supplémentaires accordés par votre envoûtement.
Niveau 19 ou 24 : relancez les 1 et les 2.
Niveau 29 : relancez les 1, les 2 et les 3.

Sceptre de fer-sang — Niveau 14+

Grâce à ce puissant sceptre, vous exploitez votre fureur une fois blessé.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous subissez des dégâts. Effectuez une attaque de base à distance exploitant ce focaliseur contre la source des dégâts. Si l'attaque touche, vous gagnez 10 points de vie temporaires.
Niveau 24 ou 29 : 15 points de vie temporaires.

Sceptre de fragilité mentale — Niveau 10+

Vos ennemis sont peut-être faibles d'esprit, mais ce focaliseur les rend encore plus vulnérables.

Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po			

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous placez votre envoûtement sur une cible, elle acquiert une vulnérabilité aux dégâts psychiques égale au bonus d'altération du sceptre jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sceptre de l'étoile secrète — Niveau 8+

Taillé dans une pierre irisée extraite du Royaume Lointain, ce sceptre amplifie la faveur du pacte stellaire en bonifiant vos pouvoirs tout en aidant vos alliés.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d8 dégâts par point de bonus d'altération avec les pouvoirs du pacte stellaire.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque votre faveur pactisée stellaire se déclenche. Tous les alliés situés dans un rayon d'un nombre de cases égal au bonus d'altération de ce sceptre bénéficient d'un bonus de +1 au jet de d20 de leur choix d'ici la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque votre faveur pactisée stellaire se déclenche. Ajoutez le bonus d'altération de ce sceptre au bonus que vous confère le pacte.

Sceptre de l'honneur maudit — Niveau 2+

Au moyen de ce sceptre, vous pouvez canaliser la puissance de votre envoûtement pour augmenter vos défenses.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous placez votre envoûtement sur une cible, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 en Vigueur, Réflexes et Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sceptre de l'infernal — Niveau 8+

Ce sceptre permet à un individu ayant noué un pacte infernal de prendre davantage à ses ennemis.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération avec les pouvoirs du pacte infernal.

Propriété : lorsque votre faveur pactisée infernale est déclenchée, vous pouvez ajouter le bonus d'altération du sceptre au nombre de points de vie temporaires gagnés.

Pouvoir (rencontre) : action mineure. Gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau + votre modificateur d'Intelligence.

Sceptre de la Féerie — Niveau 8+

Fabriqué à partir d'essences exotiques de Féerie, ce sceptre développe les capacités de téléportation grâce au pacte féerique.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération avec les pouvoirs du pacte féerique.

Propriété : lorsque votre faveur pactisée féerique est déclenchée, vous pouvez vous téléporter d'un nombre de cases supplémentaires égal au bonus d'altération du sceptre.

Pouvoir (rencontre ✦ téléportation) : action de mouvement. Téléportez-vous d'un nombre de cases égal à 3 + le bonus d'altération du sceptre.

Sceptre de la fournaise — Niveau 12+

Les flammes que vous créez avec ce sceptre brûlent plus longtemps et se propagent à plus d'adversaires.

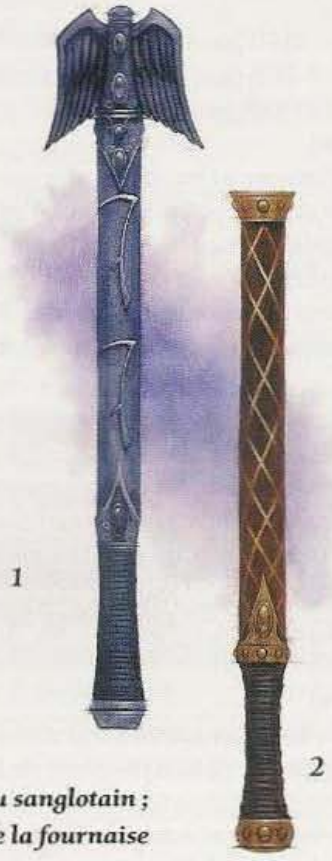
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts de feu par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ✦ feu) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous infligez des dégâts de feu avec un pouvoir d'attaque arcanique qui recourt à ce sceptre. La cible subit aussi 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Quand la cible subit ces dégâts continus, les créatures qui lui sont adjacentes subissent la même quantité de dégâts de feu.
Niveau 17 ou 22 : 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)
Niveau 27 : 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)



1. Sceptre du sanglotain ;
2. Sceptre de la fournaise

Sceptre de lumière étoilée — Niveau 10+

Grâce à ce sceptre, les cibles que vous envoûtez subissent de plein fouet la puissance de la lumière que vous collectez des étoiles lointaines.

Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po			

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts radiants par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous placez votre envoûtement sur une cible, elle acquiert une vulnérabilité aux dégâts radiants égale au bonus d'altération du sceptre jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sceptre de mitraille — Niveau 3+

Ce sceptre gravé vous permet de viser plusieurs adversaires avec votre décharge occulte.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous recourez à *décharge occulte* avec ce focaliseur. L'attaque vise une ou deux créatures.

Niveau 18, 23 ou 28 : l'attaque vise une, deux ou trois créatures.

Sceptre de transport malveillant — Niveau 3+

Surmonté par un petit cristal fumé, ce sceptre vous permet d'utiliser vos pouvoirs personnels de téléportation de manière stratégique.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, et téléportez la cible d'un nombre de cases égal au bonus d'altération du sceptre.

Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action de mouvement. Téléportez-vous en compagnie d'un allié et d'un ennemi situés dans un rayon de 5 cases d'un nombre de cases égal au bonus d'altération du sceptre.

Sceptre de vulnérabilité — Niveau 15+

Ce sceptre s'adapte aux faiblesses de ceux que vous envoûtez.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d8 dégâts par point de bonus d'altération contre une cible envoûtée.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous placez un envoûtement sur une cible. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible acquiert une vulnérabilité 10 à toutes vos attaques

Niveau 25 ou 30 : vulnérabilité 15.

Sceptre du buisson vampirique — Niveau 17+

Ce sceptre est assoiffé de sang, qu'il provienne de sa proie ou de son maître.

Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 22	+5	325 000 po			

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération si la cible ou vous-même êtes en péril.

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque avec le sceptre si la cible ou vous-même êtes en péril. Ces bonus sont cumulatifs.

Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous réussissez un coup critique avec ce sceptre. Vous dérobez une récupération à la cible et l'ajoutez aux vôtres. Si vous êtes déjà au maximum de vos récupérations, vous regagnez à la place un nombre de points de vie égal à votre valeur de récupération.

Sceptre du drakéide — Niveau 4+

Le sommet de ce sceptre écailleux est une tête de dragon à l'air féroce.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir avec ce focaliseur, les dégâts que vous infligez avec le pouvoir en question sont du même type que ceux de votre *souffle de dragon*.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez une cible sur laquelle vous avez placé votre envoûtement avec un pouvoir arcanique exploitant ce focaliseur. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsque vous attaquez avec votre *souffle de dragon*, vous forcez la créature affectée à cracher votre attaque dans la direction de votre choix. Prenez la créature affectée pour case d'origine de la décharge ; l'attaque vise aussi la créature affectée.

Sceptre du marcheur d'ombre — Niveau 4+

Avec ce sceptre auréolé de ténèbres en main, les ombres qui s'agglutinent autour de vous semblent plus difficilement pénétrables à ceux que vous avez envoûtés.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (sceptre)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous placez votre envoûtement sur une cible, vous disposez d'un camouflage contre celle-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sceptre du rejeton stellaire — Niveau 22+

Ce sceptre tout tordu permet de puiser dans la puissance d'une entité démente connue sous le nom du Rejeton Stellaire. Le sceptre tire sa subsistance de vos attaques les plus dévastatrices.

Niv. 22 +5 325 000 po Niv. 27 +6 1 625 000 po
Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération, et vous pouvez dépenser une récupération.
Propriété : les attaques avec ce sceptre réussissent un coup critique sur un résultat naturel de 19 ou 20.

Sceptre du sanglotain — Niveau 14+

Ce sceptre ronge les ennemis de son porteur de peine et de malheur.

Niv. 14 +3 21 000 po Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po Niv. 29 +6 2 625 000 po
Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous placez votre envoûtement sur une cible. La cible est submergée de peine et subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Sceptre en adamantium — Niveau 14+

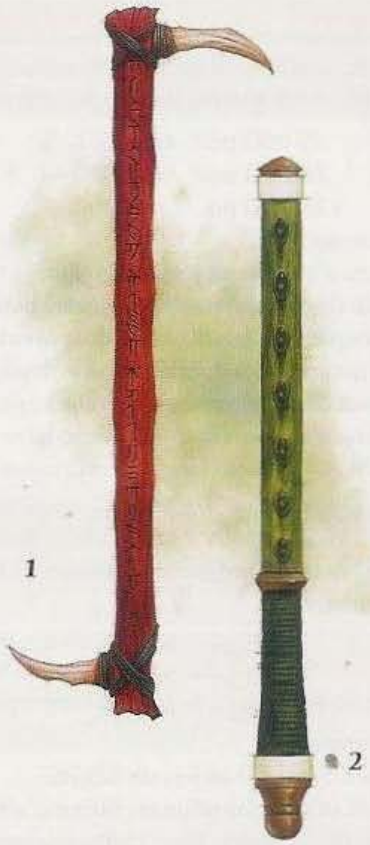
Extrait d'une roche météorique incrustée dans l'écorce terrestre, ce métal permet de fabriquer des sceptres qui brillent d'une lumière perçante.

Niv. 14 +3 21 000 po Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po Niv. 29 +6 2 625 000 po
Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d10 dégâts radiants par point de bonus d'altération
Propriété : les dégâts radiants infligés par ce sceptre ignorent un nombre de points de résistance radiante égal au double du bonus d'altération du focaliseur.

Sceptre féerique — Niveau 18+

La très capricieuse puissance arcanique des fées peut être exploitée grâce à ce sceptre qui vous permet de bénéficier temporairement du pacte féerique.

Niv. 18 +4 85 000 po Niv. 28 +6 2 125 000 po
Niv. 23 +5 425 000 po
Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque vous utilisez un pouvoir de sorcier qui produit un effet supplémentaire si vous avez noué un pacte féerique, vous bénéficiez de l'avantage même si vous n'avez pas conclu un tel pacte.



1. Sceptre d'envoûtement sanguinaire ; 2. Sceptre siphonneur de vie

Sceptre infernal — Niveau 18+

Ce sceptre puise dans la puissance infernale et vous donne les avantages réservés à un sorcier entraîné dans la manipulation de telles forces.

Niv. 18 +4 85 000 po Niv. 28 +6 2 125 000 po
Niv. 23 +5 425 000 po
Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts de feu par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque vous utilisez un pouvoir de sorcier qui produit un effet supplémentaire si vous avez noué un pacte infernal, vous bénéficiez de l'avantage même si vous n'avez pas conclu un tel pacte.

Sceptre siphonneur de vie — Niveau 9+

Ce sceptre vous permet d'absorber l'énergie vitale de vos ennemis.

Niv. 9 +2 4 200 po Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 14 +3 21 000 po Niv. 29 +6 2 625 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po
Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous placez votre envoûtement sur une cible. Celle-ci subit 3 dégâts continus (sauvegarde annule). Chaque fois que l'ennemi subit les dégâts continus de ce pouvoir, vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases récupérez autant de points de vie.
Niveau 14 : 5 dégâts continus.
Niveau 19 : 8 dégâts continus.
Niveau 24 : 10 dégâts continus.
Niveau 29 : 15 dégâts continus.

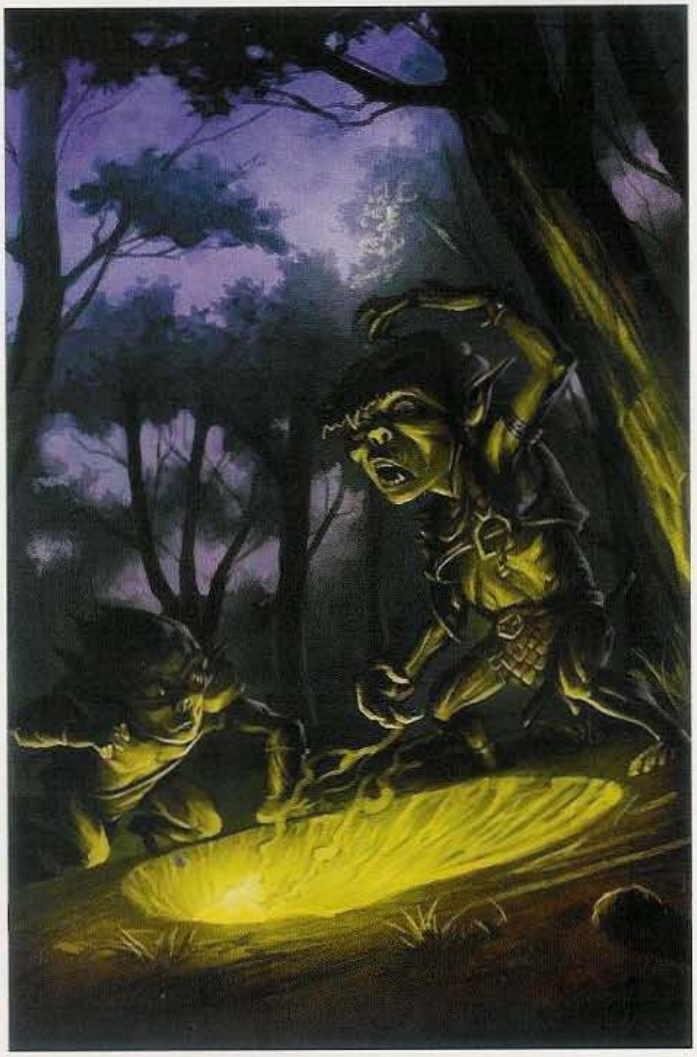
E ENGLAND

Sceptre stellaire — Niveau 18+

Constitué d'un métal raffiné à partir de minerai extrait de météorites, ce sceptre sombre scintille de petits points lumineux. Il permet à celui qui le manie de bénéficier de pouvoirs associés au pacte stellaire.

Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 23	+5	425 000 po			

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts radiants par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque vous utilisez un pouvoir de sorcier qui produit un effet supplémentaire si vous avez noué un pacte stellaire, vous bénéficiez de l'avantage même si vous n'avez pas conclu un tel pacte.



Sceptre vicieux — Niveau 3+

Ce sceptre souligne l'aspect meurtrier de votre envoûtement.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d10 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : lorsque vous infligez vos dégâts d'envoûtement avec ce sceptre, vous lancez des d8 ou lieu de d6.

SYMBOLES SACRÉS

Canalisée par ce symbole sacré, ma foi est une arme redoutable.

Les symboles sacrés ont bien des formes et manifestations, et les champions des dieux s'en servent au combat comme focaliseurs. Entre les mains d'un prêtre ou d'un paladin, ils sont de véritables armes, comme l'épée l'est pour le guerrier.

Certains symboles sacrés sont liés à une divinité donnée et ne peuvent servir qu'aux fidèles de celle-ci. Si les dieux de votre univers de jeu diffèrent de ceux du *Manuel des Joueurs*, n'hésitez pas à changer les noms et prérequis des symboles sacrés présentés ici pour les adapter aux besoins de votre campagne.

SYMBOLES SACRÉS

Niv.	Nom	Prix (po)
2	symbole d'accusation +1	520
2	symbole de bonne fortune +1	520
2	symbole de divinité +1	520
2	symbole de résistance +1	520
3	symbole de confrontation +1	680
3	symbole de portée divine +1	680
4	symbole de mortalité +1	840
4	symbole de puissance astrale +1	840
4	symbole de vengeance +1	840
5	symbole de fatalité +1	1 000
7	symbole d'accusation +2	2 600
7	symbole de bonne fortune +2	2 600
7	symbole de divinité +2	2 600
7	symbole de liberté +2	2 600
7	symbole de persévérance +2	2 600
7	symbole de prévention +2	2 600
7	symbole de résistance +2	2 600
8	astre de Corellon +2	3 400
8	disque lunaire de Sehanine +2	3 400
8	disque solaire de Pélor +2	3 400
8	écaille de Bahamut +2	3 400
8	enclume indestructible de Moradin +2	3 400
8	masque de Mélora +2	3 400
8	œil d'Ioun +2	3 400
8	pierre d'Avandra +2	3 400
8	plume noire de Reine Corneille +2	3 400
8	poing de Kord +2	3 400
8	rouage d'Érathis +2	3 400
8	symbole de confrontation +2	3 400
8	symbole de portée divine +2	3 400
9	symbole de mortalité +2	4 200
9	symbole de pénitence +2	4 200
9	symbole de puissance astrale +2	4 200
9	symbole de vengeance +2	4 200
10	symbole de fatalité +2	5 000
12	symbole d'accusation +3	13 000
12	symbole de bonne fortune +3	13 000
12	symbole de divinité +3	13 000
12	symbole de liberté +3	13 000
12	symbole de lien vital +3	13 000

SYMBOLES SACRÉS (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
12	symbole de persévérance +3	13 000
12	symbole de prévention +3	13 000
12	symbole de résistance +3	13 000
13	astre de Corellon +3	17 000
13	disque lunaire de Sehanine +3	17 000
13	disque solaire de Pélor +3	17 000
13	écaille de Bahamut +3	17 000
13	enclume indestructible de Moradin +3	17 000
13	masque de Mélora +3	17 000
13	œil d'Ioun +3	17 000
13	pierre d'Avandra +3	17 000
13	plume noire de Reine Corneille +3	17 000
13	poing de Kord +3	17 000
13	rouage d'Érathis +3	17 000
13	symbole de confrontation +3	17 000
13	symbole de portée divine +3	17 000
14	symbole de mortalité +3	21 000
14	symbole de pénitence +3	21 000
14	symbole de puissance astrale +3	21 000
14	symbole de réprimande +3	21 000
14	symbole de vengeance +3	21 000
15	symbole de brillance +3	25 000
15	symbole de fatalité +3	25 000
15	symbole de renouveau +3	25 000
15	symbole du prêtre de guerre +3	25 000
17	symbole d'accusation +4	65 000
17	symbole de bonne fortune +4	65 000
17	symbole de dévouement +4	65 000
17	symbole de divinité +4	65 000
17	symbole de liberté +4	65 000
17	symbole de lien vital +4	65 000
17	symbole de persévérance +4	65 000
17	symbole de persistance +4	65 000
17	symbole de prévention +4	65 000
17	symbole de résistance +4	65 000
18	astre de Corellon +4	85 000
18	disque lunaire de Sehanine +4	85 000
18	disque solaire de Pélor +4	85 000
18	écaille de Bahamut +4	85 000
18	enclume indestructible de Moradin +4	85 000
18	masque de Mélora +4	85 000
18	œil d'Ioun +4	85 000
18	pierre d'Avandra +4	85 000
18	plume noire de Reine Corneille +4	85 000
18	poing de Kord +4	85 000
18	rouage d'Érathis +4	85 000
18	symbole de confrontation +4	85 000
18	symbole de portée divine +4	85 000
18	symbole de sacrifice +4	85 000
19	symbole de mortalité +4	105 000
19	symbole de pénitence +4	105 000
19	symbole de puissance astrale +4	105 000
19	symbole de réprimande +4	105 000
19	symbole de vengeance +4	105 000
20	symbole de brillance +4	125 000

SYMBOLES SACRÉS (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
20	symbole de fatalité +4	125 000
20	symbole de renouveau +4	125 000
20	symbole du prêtre de guerre +4	125 000
22	symbole d'accusation +5	325 000
22	symbole de bonne fortune +5	325 000
22	symbole de dévouement +5	325 000
22	symbole de divinité +5	325 000
22	symbole de liberté +5	325 000
22	symbole de lien vital +5	325 000
22	symbole de persévérance +5	325 000
22	symbole de persistance +5	325 000
22	symbole de prévention +5	325 000
22	symbole de résistance +5	325 000
23	astre de Corellon +5	425 000
23	disque lunaire de Sehanine +5	425 000
23	disque solaire de Pélor +5	425 000
23	écaille de Bahamut +5	425 000
23	enclume indestructible de Moradin +5	425 000
23	masque de Mélora +5	425 000
23	œil d'Ioun +5	425 000
23	pierre d'Avandra +5	425 000
23	plume noire de Reine Corneille +5	425 000
23	poing de Kord +5	425 000
23	rouage d'Érathis +5	425 000
23	symbole de confrontation +5	425 000
23	symbole de portée divine +5	425 000
23	symbole de sacrifice +5	425 000
24	symbole de mortalité +5	525 000
24	symbole de pénitence +5	525 000
24	symbole de puissance astrale +5	525 000
24	symbole de réprimande +5	525 000
24	symbole de vengeance +5	525 000
25	symbole de brillance +5	625 000
25	symbole de damnation +5	625 000
25	symbole de fatalité +5	625 000
25	symbole de radieuses représailles +5	625 000
25	symbole de renouveau +5	625 000
25	symbole du prêtre de guerre +5	625 000
27	symbole d'accusation +6	1 625 000
27	symbole de bonne fortune +6	1 625 000
27	symbole de dévouement +6	1 625 000
27	symbole de divinité +6	1 625 000
27	symbole de liberté +6	1 625 000
27	symbole de lien vital +6	1 625 000
27	symbole de persévérance +6	1 625 000
27	symbole de persistance +6	1 625 000
27	symbole de prévention +6	1 625 000
27	symbole de résistance +6	1 625 000
28	astre de Corellon +6	2 125 000
28	disque lunaire de Sehanine +6	2 125 000
28	disque solaire de Pélor +6	2 125 000
28	écaille de Bahamut +6	2 125 000
28	enclume indestructible de Moradin +6	2 125 000
28	masque de Mélora +6	2 125 000
28	œil d'Ioun +6	2 125 000

SYMBOLES SACRÉS (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
28	pierre d'Avandra +6	2 125 000
28	plume noire de Reine Corneille +6	2 125 000
28	poing de Kord +6	2 125 000
28	rouage d'Érathis +6	2 125 000
28	symbole de confrontation +6	2 125 000
28	symbole de portée divine +6	2 125 000
28	symbole de sacrifice +6	2 125 000
29	symbole de mortalité +6	2 625 000
29	symbole de pénitence +6	2 625 000
29	symbole de puissance astrale +6	2 625 000
29	symbole de réprimande +6	2 625 000
29	symbole de vengeance +6	2 625 000
30	symbole de brillance +6	3 125 000
30	symbole de damnation +6	3 125 000
30	symbole de fatalité +6	3 125 000
30	symbole de radieuses représailles +6	3 125 000
30	symbole de renouveau +6	3 125 000
30	symbole du prêtre de guerre +6	3 125 000
30	symbole résurrection +6	3 125 000

Astre de Corellon — Niveau 8+

Ce pendentif en forme d'étoile brille lorsque vous libérez des énergies divines ou arcaniques.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Corellon.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Propriété : vous pouvez utiliser ce symbole sacré comme focaliseur pour n'importe quel pouvoir arcanique.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Vous gagnez pour la rencontre un usage supplémentaire de votre pouvoir *mot de guérison* ou de votre aptitude de classe de conduit divin.

Disque lunaire de Sehanine — Niveau 8+

Ce symbole permet à son utilisateur de faire tomber un voile assombrissant sur un ennemi, pour le désorienter quelques instants.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Sehanine.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. La cible subit un malus de -5 au premier jet d'attaque qu'elle effectue avant le début de votre tour de jeu suivant.

1. Poing de Kord ; 2. Astre de Corellon ; 3. Disque solaire de Pélor ; 4. Plume noire de Reine Corneille ; 5. Rouage d'Érathis ; 6. Enclume indestructible de Moradin

LEE MOYER

Disque solaire de Pélor — Niveau 8+

Ce symbole sacré dégage de la lumière tandis que votre foi libère des énergies radiantes qui châtient vos ennemis.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Pélor.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d10 dégâts radiants par point de bonus d'altération

Pouvoir (à volonté ✦ radiant) : action libre. Tous les dégâts infligés par les pouvoirs utilisant ce symbole sacré sont de type radiant. Une autre action libre rétablit la nature normale des dégâts.

Écaille de Bahamut — Niveau 8+

Arborant le portrait du Dragon de Platine, ce symbole sacré en forme d'écaille confère une protection aux alliés proches.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Bahamut.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Les alliés situés dans un rayon de 2 cases bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Enclume indestructible de Moradin — Niveau 8+

Ce symbole sacré en forme d'enclume permet d'octroyer la robustesse des ouvrages de Moradin à un ami.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Moradin.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'une résistance 5 à tous les dégâts jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Niveau 18 ou 23 : résistance 10 à tous les dégâts.

Niveau 28 : résistance 15 à tous les dégâts.

Masque de Mélora — Niveau 8+

En forme de feuille ou de coquillage, ce symbole canalise votre foi pour renforcer votre détermination contre les créatures qui n'ont rien de naturel.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Mélora.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération contre les créatures aberrantes.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez une créature aberrante au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque contre les créatures aberrantes jusqu'à la fin de la rencontre.

Œil d'Ioun — Niveau 8+

Symbole sacré en forme d'œil, cette représentation d'Ioun vous permet de puiser dans l'énergie liée aux prophéties pour éviter un péril.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Ioun.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. À tout moment jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez obliger la cible touchée à refaire un jet d'attaque vous visant. Elle doit alors conserver le nouveau résultat.

ANDY GALLEGOS

Pierre d'Avandra — Niveau 8+

Murmurant une brève prière à l'attention d'Avandra, vous canalisez votre foi par cette pierre pour que le destin joue en votre faveur.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Avandra.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Refaites un jet d'attaque effectué en utilisant ce symbole sacré et conservez le nouveau résultat.

Plume noire de Reine Corneille — Niveau 8+

Cette plume d'onyx convertit la vitalité d'un ennemi terrassé en froide énergie que vous pouvez libérer sur un autre adversaire.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Reine Corneille.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts de froid par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ✦ froid) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous réduisez une cible à 0 point de vie (ou moins) au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Une créature située dans un rayon de 5 cases de la cible subit des dégâts de froid égaux à votre modificateur de Charisme et est immobilisée (sauvegarde annule).

Poing de Kord — Niveau 8+

Kord aime ceux qui font preuve de force. Ainsi, lorsque vous réussissez une attaque avec ce symbole en forme de poing, votre assaut suivant s'avère encore plus violent.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Kord.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts d'électricité par point de bonus d'altération

Propriété : lorsque vous touchez avec une attaque produite par ce focaliseur, vous bénéficiez aux jets de dégâts des attaques d'armes de corps à corps d'un bonus égal au bonus d'altération du symbole sacré, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce bonus se cumule avec le bonus d'altération éventuel de l'arme qui assène l'attaque.

Rouage d'Érathis — Niveau 8+

Ce symbole sacré vous permet d'influencer quelques instants la volonté d'Érathis pour pousser un allié à agir sans délai.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Prérequis : pour utiliser ce symbole, vous devez vénérer Érathis.

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec une attaque recourant à ce symbole sacré. Un allié situé dans un rayon de 10 cases débute son tour de jeu suivant dès que le vôtre prend fin. Modifiez l'ordre d'initiative afin qu'il se place désormais juste après vous.

Symbole d'accusation — Niveau 2+

Ce symbole assène une attaque qui mine la vitalité de l'adversaire et limite sa capacité à poursuivre le combat.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde et ne peut récupérer de points de vie d'aucune manière.

Symbole de bonne fortune — Niveau 2+

La fortune divine vous sourit, sublimant votre capacité à frapper l'ennemi avec précision.

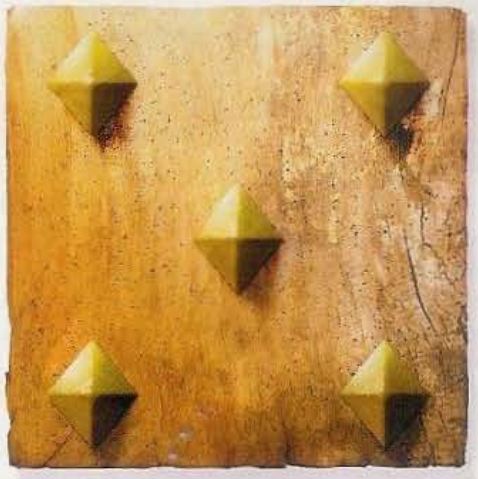
Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 au prochain jet d'attaque effectué avant la fin de votre tour de jeu suivant.



Symbole de bonne fortune

Symbole de brillance — Niveau 15+

Votre dévotion brille à travers ce symbole sacré et l'intensité de votre foi alimente votre puissance aveuglante.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts radiants par point de bonus d'altération, et la cible est aveuglée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. La cible est aveuglée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Symbole de brillance

Symbole de confrontation — Niveau 3+

Ce symbole sacré accroît la puissance de votre défi divin.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération contre les ennemis que vous avez marqués.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Votre *défi divin* reste actif sur sa cible actuelle jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, même s'il est normalement censé prendre fin avant.

Symbole de damnation — Niveau 25+

Votre haine pieuse de l'ennemi est exacerbée par ce symbole sacré.

Niv. 25	+5	625 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération, et la cible acquiert une vulnérabilité 5 à toutes les attaques jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. La cible acquiert une vulnérabilité 5 à toutes les attaques jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Symbole de dévouement — Niveau 17+

Lorsque vous châtiez un adversaire que vous avez désigné comme ennemi de votre dieu, ce symbole sacré vous confère une protection divine contre lui.

Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 22	+5	325 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération contre les ennemis que vous avez marqués.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez une cible que vous avez marquée au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Symbole de divinité — Niveau 2+

Ce symbole sacré réunit la puissance de vos attaques divines, pour pouvoir la canaliser de nouveau.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Vous gagnez un usage supplémentaire de votre conduit divin pour la rencontre.

Symbole de fatalité — Niveau 5+

Ce symbole brille d'une lueur divine lorsque vous vous focalisez sur un adversaire.

Niv. 5	+1	1 000 po	Niv. 20	+4	125 000 po
Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 dégâts par point de bonus d'altération contre les ennemis que vous avez marqués.

Propriété : lorsque vous utilisez ce pouvoir pour attaquer une cible que vous avez marquée, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque.

Symbole de liberté — Niveau 7+

Ce symbole permet de surmonter certaines aliénations.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Vous ou un allié situé dans un rayon de 10 cases pouvez refaire un jet de sauvegarde contre un effet qui domine, immobilise, maîtrise ou ralenti. Ajoutez le bonus d'altération du symbole en tant que bonus de pouvoir au jet de sauvegarde.

Symbole de lien vital — Niveau 12+

Ce symbole convertit une partie de l'énergie que vous déployez dans le cadre de votre attaque en soins destinés à un allié proche.

Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. L'attaque n'inflige que la moitié des dégâts normaux. Vous ou un allié situé dans un rayon de 10 cases récupérez des points de vie égaux aux dégâts ainsi réduits.

Symbole de mortalité — Niveau 4+

Ce symbole est un puissant outil contre les morts-vivants et les immortels.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération contre les morts-vivants et les créatures immortelles.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Votre prochaine attaque avec ce symbole sacré inflige 1d4 dégâts supplémentaires. Si la créature est d'origine immortelle ou accompagnée du mot-clé mort-vivant, elle subit en fait 1d8 dégâts supplémentaires.
Niveau 14 ou 19 : 2d4 dégâts supplémentaires, ou 2d8 dégâts supplémentaires contre les cibles d'origine immortelle ou accompagnées du mot-clé mort-vivant.
Niveau 24 ou 29 : 2d4 dégâts supplémentaires, ou 2d8 dégâts supplémentaires contre les cibles d'origine immortelle ou accompagnées du mot-clé mort-vivant.

Symbole de pénitence — Niveau 9+

Ce symbole prolonge les effets dévastateurs de la radiance au-delà de votre attaque.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts radiants par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ radiant) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque radiante recourant à ce symbole sacré. La cible subit 5 dégâts radiants lorsqu'elle entreprend une action simple pour attaquer (sauvegarde annule).
Niveau 19 ou 24 : 10 dégâts radiants.
Niveau 29 : 15 dégâts radiants.

Symbole de persévérance — Niveau 7+

Ce symbole luit d'un éclat intérieur, préservant une parcelle de votre force vitale pour le moment où l'un de vos alliés en aura le plus besoin.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Un allié mourant situé dans un rayon de 20 cases regagne autant de points de vie que s'il avait dépensé une récupération ; ajoutez le bonus d'altération du symbole au nombre de points de vie récupérés.

Symbole de persistance — Niveau 17+

Ce symbole est animé par une parcelle de votre conscience qui vous permet de concentrer votre attention sur d'autres aspects du combat tout en maintenant des pouvoirs.

Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 22	+5	325 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action mineure. L'un de vos pouvoirs ayant un effet censé prendre fin à ce tour de jeu se prolonge en fait jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Symbole de portée divine — Niveau 3+

Ce symbole vous permet d'accroître la portée de votre châtiment contre les ennemis de votre divinité.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération pour les attaques à distance ou de zone.
Propriété : lorsque vous utilisez ce symbole sacré pour faire une prière à distance ou de zone, ajoutez le bonus d'altération du symbole à la portée. Ainsi, un *symbole de portée divine* +3 fera d'une « explosion de proximité 5 à 10 cases ou moins » une « explosion de proximité 5 à 13 cases ou moins ».

Symbole de prévention — Niveau 7+

Votre symbole sacré se met à luire tandis que vous invoquez un halo de protection.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Vous ou un allié situé dans un rayon de 2 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Symbole de puissance astrale — Niveau 4+

Ce symbole est un outil puissant contre les créatures du Chaos Élémentaire.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d10 dégâts par point de bonus d'altération contre les créatures élémentaires.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Infligez +1d10 dégâts à chaque créature élémentaire touchée par l'attaque.

Niveau 14 ou 19 : +2d10 dégâts contre les créatures élémentaires.

Niveau 24 ou 29 : +3d10 dégâts contre les créatures élémentaires.

Symbole de radieuses représailles — Niveau 25+

Vous assaillez un adversaire et le symbole agrémente vos coups d'énergie radiante.

Niv. 25	+5	625 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts radiants par point de bonus d'altération ; ou +1d10 dégâts radiants par point de bonus d'altération si la cible a attaqué l'un de vos alliés depuis la fin de votre tour de jeu précédent.

Propriété : si votre attaque avec ce symbole sacré touche un ennemi qui a attaqué l'un de vos alliés depuis la fin de votre tour de jeu précédent, vous lui infligez 1d10 dégâts radiants supplémentaires.

Symbole de renouveau — Niveau 15+

Vous canalisez vos convictions à travers ce symbole pour octroyer de fantastiques pouvoirs régénérateurs.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous réduisez une cible à 0 point de vie (ou moins) au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficiez de régénération 5 pour le reste de la rencontre.

Niveau 25 ou 30 : régénération 10.

Symbole de prévention

Symbole de réprimande — Niveau 14+

Votre foi transforme ce symbole sacré à l'aspect quelconque en phare hypnotisant qui distrait votre ennemi.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, et la cible est hébétée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. La cible est hébétée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Symbole de résistance — Niveau 2+

Ce symbole renforce votre confiance et permet à vos alliés de surmonter les effets les plus meurtriers.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Vous ou un allié situé dans un rayon de 10 cases pouvez refaire un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler ; ajoutez le bonus d'altération de l'arme en tant que bonus de pouvoir à ce jet de sauvegarde.

Symbole de résurrection — Niveau 30+

Ce symbole a le pouvoir de redonner vie à un allié mourant ou mort.

Niv. 30 +6 3 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)

Altération : jets d'attaque et jets de dégâts

Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération

Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Dépensez deux récupérations ; vous ne regagnez pas de points de vie et désignez un allié mort ou mourant situé dans un rayon de 10 cases. Cet allié est ramené à la vie avec un total de points de vie égal à sa valeur de péril. Ce pouvoir ne peut ressusciter un allié mort depuis plus de 1 jour.

E MOYER

Symbole de sacrifice — Niveau 18+

Lorsque vous attaquez avec ce symbole, vous pouvez choisir de sacrifier une partie de votre vitalité pour porter assistance à un proche compagnon.

Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 23	+5	425 000 po			

Focaliseur (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir : chaque fois que vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré, vous pouvez choisir de perdre un nombre de points de vie pouvant aller jusqu'au bonus d'altération du symbole. Dans ce cas, un allié situé dans un rayon de 5 cases peut effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler, avec un bonus égal au nombre de points de vie que vous avez perdus.

Symbole de vengeance — Niveau 4+

Ce symbole vous permet de déchaîner votre courroux sur vos ennemis et de répliquer à leurs assauts de manière dévastatrice.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Focaliseur (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré. Si la cible de l'attaque a infligé des dégâts à l'un de vos alliés ou à vous-même depuis la fin de votre tour de jeu précédent, vous lui infligez 1d8 dégâts supplémentaires.
Si la cible de l'attaque a réduit les points de vie de l'un de vos alliés ou de vous-même à 0 (ou moins) depuis la fin de votre tour de jeu précédent, vous lui infligez en fait 2d8 dégâts supplémentaires.
Niveau 14 ou 19 : +2d8 ou +4d8 dégâts.
Niveau 24 ou 29 : +4d8 ou +6d8 dégâts.

Symbole du prêtre de guerre — Niveau 15+

Ce symbole profite de votre réussite au combat pour fortifier vos alliés.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération
Propriété : chaque fois que vous touchez au moyen d'une attaque recourant à ce symbole sacré, un allié conscient situé dans un rayon de 5 cases récupère un nombre de points de vie égal au bonus d'altération du symbole.

ANNEAUX

Ces symboles de pouvoir recouvrent les mains des puissants rois et des héros légendaires.

Étant donné la quantité d'énergie qui est investie dans les anneaux magiques, seuls ceux qui atteignent un niveau élevé sont en mesure de les créer. Du coup, les personnages n'en verront sans doute pas la couleur avant d'avoir atteint l'échelon parangonique.

ANNEAUX

Niv.	Nom	Prix (po)
14	anneau chéri	21 000
14	anneau d'appel	21 000
14	anneau d'embrasement	21 000
14	anneau de feuille morte	21 000
14	anneau de fraternité	21 000
14	anneau de prise parfaite	21 000
14	anneau du magicien	21 000
15	anneau de capacité aquatique	25 000
15	anneau de l'empereur drakéide	25 000
15	anneau de prémonition	25 000
15	anneau de voyage par les ombres	25 000
16	anneau de connaissance	45 000
16	anneau de contact oublieux	45 000
16	anneau de gravité personnelle	45 000
16	anneau de guerre	45 000
16	anneau du caméléon	45 000
17	anneau d'information arcanique	65 000
17	anneau de défense vigilante	65 000
17	anneau de repli	65 000
17	anneau du banquet	65 000
18	anneau bélier	85 000
18	anneau d'effroi	85 000
18	anneau de la garde d'ombre	85 000
18	anneau du protecteur	85 000
18	anneau du vrai visage	85 000
18	anneau osseux de bonne fortune	85 000
19	anneau d'améthyste des yeux invisibles	105 000
19	anneau de main spectrale	105 000
19	anneau de rubis étoilé	105 000
19	anneau osseux de préservation	105 000
20	anneau de stockage de sort	125 000
21	anneau d'intuition héroïque	225 000
21	anneau de ténacité	225 000
22	anneau de clignotement	325 000
22	anneau de voyage féerique	325 000
22	anneau lumineux	325 000
23	anneau d'adaptation	425 000
24	anneau du ritualiste	525 000
25	anneau de la gargouille	625 000
25	anneau du sanglotain	625 000
27	anneau d'ombre	1 625 000
27	anneau du phénix	1 625 000
29	anneau de l'opale du souvenir	2 625 000
30	anneau d'annulation	3 125 000
30	anneau de stockage de sort suprême	3 125 000

Anneau bélier

Anneau bélier — Niveau 18

Cet anneau en fer a été ciselé à l'image d'une tête de bélier.

Emplacement d'objet : anneau 85 000 po

Propriété : quand vous poussez une cible, vous pouvez augmenter la distance de ce déplacement forcé de 1 case.

Pouvoir (quotidien ✦ force) : action simple. Effectuez une attaque : distance 10 ; +21 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible subit 3d10 dégâts de force et est poussée de 1 case (cette distance peut être accrue avec la propriété de l'anneau). À la place, vous pouvez également utiliser ce pouvoir pour effectuer une attaque de Force dans le but d'enfoncer une porte ou de briser un objet (même bonus à l'attaque).
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, une réussite inflige 5d10 dégâts de force et pousse la cible de 3 cases (cette distance peut être accrue avec la propriété de l'anneau).

Anneau chéri — Niveau 14

Vous et vos discours êtes beaucoup plus convaincants lorsque vous portez ce simple anneau d'or bruni.

Emplacement d'objet : anneau 21 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Diplomatie.

Pouvoir (quotidien ✦ charme) : action simple. Effectuez une attaque : distance 10 ; Charisme contre Volonté ; en cas de réussite, la cible se déplace vers vous à sa VD.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, la cible doit entreprendre une action de mouvement à chacun de ses tours de jeu pour se déplacer vers vous (sauvegarde annule).

Anneau d'adaptation — Niveau 23

Cet anneau en métal argenté est recouvert de runes originelles qui vous protègent des éléments.

Emplacement d'objet : anneau 425 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests d'Endurance visant à supporter un climat extrême.

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes censé subir des dégâts d'acide, électricité, feu, froid ou tonnerre. Vous ne subissez que la moitié des dégâts du type en question jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre.

Anneau d'améthyste des yeux invisibles — Niveau 19

Cet anneau d'améthyste ancien est apprécié des lanceurs de sorts qui cherchent à toucher leur cible indirectement.

Emplacement d'objet : anneau 105 000 po

Propriété : vous déterminez la ligne de mire depuis la case que vous occupez ou une case qui vous est adjacente. Vous déterminez l'abri depuis la case que vous occupez, comme d'ordinaire.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Choisissez une case située dans un rayon de 10 cases. Vous déterminez la ligne de mire depuis cette case jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous gagnez également la vision dans le noir jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

JASON A. ENGLE

Anneau d'annulation — Niveau 30

Conçu dans un métal aussi noir qu'une nuit sans étoiles, cet anneau vous permet de contrer les attaques vous visant.

Emplacement d'objet : anneau 3 125 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux jets de sauvegarde.

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque est censée vous toucher. Vous bénéficiez maintenant d'un bonus de pouvoir de +6 à toutes les défenses contre cette attaque. Si elle vous inflige un coup critique, ce dernier est considéré comme une réussite normale.

Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, l'attaque vous rate automatiquement et ne vous inflige pas de dégâts.

Anneau d'appel — Niveau 14

Cet anneau en mithral vous rapproche d'un allié en cas de besoin.

Emplacement d'objet : anneau 21 000 po

Propriété : quand un allié qui vous est adjacent utilise un pouvoir de téléportation, il peut augmenter la distance de celle-ci de 4 cases.

Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action mineure. Choisissez un allié situé dans un rayon de 20 cases et dans votre ligne de mire. Celui-ci est aussitôt téléporté dans une case inoccupée qui vous est adjacente.

Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, c'est vous qui êtes en mesure de vous téléporter vers une case adjacente à un allié situé dans un rayon de 20 cases.

Anneau d'effroi — Niveau 18

Cet anneau en fer renforce les craintes de vos ennemis et réduit leurs défenses.

Emplacement d'objet : anneau 85 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Intimidation.

Pouvoir (quotidien ✦ terreur) : action simple. Effectuez un test d'Intimidation contre un ennemi situé dans un rayon de 5 cases et comparez le résultat à chacune de ses défenses (CA, Vigueur, Réflexes et Volonté). La cible subit un malus de -2 à chaque défense que dépasse ou égale le résultat de votre test (sauvegarde annule tous).

Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde distinct pour chaque défense frappée d'un malus.

Anneau d'appel

ANNE STOKES

Anneau d'embrasement — Niveau 14

Des flammes jaillissent de la main qui porte cet anneau d'acier rouge.

Emplacement d'objet : anneau 21 000 po

Propriété : au prix d'une action simple, vous touchez un objet combustible non porté (tissu, huile, papier, petit bois, torche, etc.) qui prend feu.

Pouvoir (quotidien ✦ feu) : action simple. Effectuez une attaque : décharge de proximité 3 ; Constitution + 4 ou Charisme + 4 contre Réflexes ; en cas de réussite, la cible subit 1d10 + modificateur de Constitution ou Charisme dégâts de feu et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule) ; en cas d'échec, la cible ne subit que des demi-dégâts et pas de dégâts continus.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, une réussite inflige 1d10 + modificateur de Constitution ou Charisme dégâts de feu et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). En cas d'échec, la cible ne subit que des demi-dégâts et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Anneau d'information arcanique — Niveau 17

Cet anneau vous aide à discerner la nature des phénomènes arcaniques.

Emplacement d'objet : anneau 65 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests d'Arcanes effectués pour détecter la magie.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous détectez la magie sur un rayon de 20 cases et pouvez ignorer toute source d'énergie magique dont vous êtes déjà conscient. Vous ignorez également les obstacles et pouvez donc détecter la magie au travers de murs, portes, etc.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous découvrez également le nom, la source de pouvoir et les mots-clés des effets magiques de la zone.

Anneau d'intuition héroïque — Niveau 21

Lorsque vous portez cet anneau en adamantium strié, vous saisissez plus facilement les points faibles mentaux, physiques et sociaux de vos adversaires.

Emplacement d'objet : anneau 225 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests d'Intuition.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Choisissez une cible. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de pouvoir de +6 aux jets de dégâts contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est un objet, appliquez au lieu de cela un bonus de pouvoir de +6 aux tests de Force visant à le briser.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous bénéficiez au lieu de cela d'un bonus de pouvoir de +3 aux jets d'attaque et d'un bonus de pouvoir de +8 aux jets de dégâts ou tests de Force visant à briser l'objet.

Anneau d'ombre — Niveau 27

Cet anneau d'obsidienne cendré vous enveloppe d'ombres, si bien qu'il est difficile de vous discerner.

Emplacement d'objet : anneau 1 625 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un camouflage.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'un camouflage total jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, cet avantage dure jusqu'à la fin de la rencontre.

Anneau de capacité aquatique — Niveau 15

Lorsque vous portez cet anneau serti d'aigues-marines, vous n'avez aucun mal à respirer et à vous déplacer sous l'eau.

Emplacement d'objet : anneau 25 000 po

Propriété : vous gagnez une VD à la nage égale à votre VD. De plus, vous respirez sous l'eau.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous gagnez une VD à la nage égale au double de votre VD.

Anneau de clignotement — Niveau 22

Cet anneau en adamantium passe de doigt en doigt, un peu comme vous qui changez constamment de place lorsque vous le portez.

Emplacement d'objet : anneau 325 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests de Larcin.

Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action mineure. Téléportez-vous de 1d4 cases.
Maintien (mineure) : vous vous téléportez de 1d4 cases au début de votre tour de jeu.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, il ne vous est pas nécessaire d'entreprendre une action mineure pour maintenir l'effet de l'objet.

Anneau de connaissance — Niveau 16

Serti de tourmalines, cet anneau d'électrum vous renforce sur le plan spirituel.

Emplacement d'objet : anneau 45 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de sauvegarde contre les états préjudiciables accompagnés des mots-clés charme, illusion, psychique ou terreur.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux jets de sauvegarde contre les états préjudiciables accompagnés des mots-clés charme, illusion, psychique ou terreur jusqu'à la fin de la rencontre.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous bénéficiez également d'un bonus de pouvoir de +2 en Volonté contre les pouvoirs accompagnés de ces mots-clés.

Anneau de contact oublieux — Niveau 16

Cet anneau de cuivre parfaitement quelconque vous rend beaucoup plus convaincant et efface même temporairement les souvenirs de la cible sans qu'elle s'en rende compte.

Emplacement d'objet : anneau 45 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests de Bluff.

Pouvoir (quotidien ✦ charme) : action simple. Effectuez une attaque : corps à corps 1 ; Dextérité + 4 contre Volonté ; en cas de réussite, la cible oublie tout ce qui s'est passé durant la minute écoulée et est surprise jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, le sujet ne remarque même pas sa perte de mémoire et ne la recouvre pas avant 1 minute.

Anneau de défense vigilante — Niveau 17

Ce gros anneau est constitué de minuscules boucliers de fer, d'acier, de mithral et d'adamantium qui se chevauchent.

Emplacement d'objet : anneau 65 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +4 à toutes vos défenses quand vous recourez à l'action de combat de défense totale.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes vos défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +3 à toutes vos défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Anneau de feuille morte — Niveau 14

Grâce à cet anneau de mithral très fin, vous n'avez plus rien à craindre des chutes.

Emplacement d'objet : anneau 21 000 po
Propriété : vous ne subissez pas de dégâts de chute et atterrissez toujours sur vos pieds.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Les alliés situés dans un rayon de 5 cases profitent également de la propriété de l'anneau jusqu'à la fin de la rencontre.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, ce sont les alliés situés dans un rayon de 10 cases qui en profitent.

Anneau de fraternité — Niveau 14

Ces anneaux de platine fonctionnent par paire et ne sont utilisés que par de proches compagnons.

Emplacement d'objet : anneau 21 000 po
Propriété : ces anneaux marchent par paire. Au prix d'une action mineure, le porteur de l'un est en mesure d'obtenir les informations suivantes :
- Les points de vie actuels et l'état général (vivant, mourant ou mort) de l'autre porteur.
- Le nombre de récupérations dont dispose encore l'autre porteur.
- Les effets qui touchent l'autre porteur.
- L'état émotionnel de l'autre porteur.
- La distance à vol d'oiseau qui le sépare de l'autre porteur. Si ce dernier se situe dans un autre plan, ni la distance ni le plan en question ne sont découverts.

Spécial : ces anneaux fonctionnent par paire. Si l'un d'eux est désenchanté, l'autre perd toute sa magie. Le prix est pour les deux anneaux.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Transférez une récupération au porteur de l'autre anneau. Cela ne lui permet cependant pas de dépasser le nombre maximal de récupérations auxquelles il a droit.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, transférez deux récupérations.

Anneau de gravité personnelle — Niveau 16

Cet anneau de métal gris oblige vos ennemis à rester à portée d'allonge.

Emplacement d'objet : anneau 45 000 po
Propriété : quand vous êtes soumis à un déplacement forcé, vous vous déplacez de 1 case de moins que le précise l'effet.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous et les ennemis qui vous sont adjacents ou que vous avez marqués êtes ralentis ou immobilisés (à votre convenance). Pour les ennemis marqués, une sauvegarde annule ; pour les ennemis adjacents, aucun jet de sauvegarde n'est permis. Au prix d'une action libre, vous pouvez mettre un terme à l'effet qui pèse sur vous et toutes les créatures affectées.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, tant que vous êtes affecté par l'état préjudiciable du pouvoir, tout nouvel ennemi marqué ou adjacent est lui aussi affecté par l'état préjudiciable en question.

Anneau de guerre — Niveau 16

Cet anneau en acier frappé à l'image d'une épée stylisée rend vos attaques beaucoup plus dangereuses.

Emplacement d'objet : anneau 45 000 po
Propriété : lorsque vous réussissez un coup critique, vous infligez 1 dé de dégâts critiques supplémentaire, basé sur l'arme ou le focaliseur que vous utilisez. Si votre arme ou focaliseur n'inflige pas de dégâts supplémentaires en cas de coup critique, vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires lorsque vous réussissez un coup critique.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous réussissez un coup critique avec une arme ou un focaliseur. Ajoutez alors 2 dés de dégâts critiques supplémentaires, basés sur l'arme ou le focaliseur que vous utilisez. Si votre arme ou focaliseur n'inflige pas de dégâts supplémentaires en cas de coup critique, vous infligez 2d6 dégâts supplémentaires lorsque vous réussissez un coup critique.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, plutôt que de lancer les dés supplémentaires de dégâts critiques, vous infligez des dégâts supplémentaires égaux à la valeur maximale de ces dés.

ANNE STOKES

Anneau de l'empereur drakéide — Niveau 15

Créé à l'image de l'anneau sigillaire de l'empereur drakéide d'Arkhosia, cet objet bonifie vos attaques, tout particulièrement si vous êtes drakéide.

Emplacement d'objet : anneau 25 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux jets de dégâts des attaques de proximité. Si vous êtes drakéide, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux jets de dégâts de votre *souffle de dragon*.

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous vous retrouvez en péril. Vous utilisez alors l'un de vos pouvoirs de rencontre.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous pouvez utiliser un pouvoir de rencontre auquel vous avez déjà recouru. Si vous utilisez un pouvoir de rencontre auquel vous n'avez pas encore recouru, celui-ci n'est pas dépensé.

Anneau de l'opale du souvenir — Niveau 29

La grosse opale de feu sertie dans cette babiole se met à luire vivement lorsqu'elle confère sa clarté d'esprit.

Emplacement d'objet : anneau 2 625 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux attaques d'Intelligence et d'un bonus d'objet de +4 aux tests d'Intelligence et tests de compétences liées à l'Intelligence.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous regagnez l'usage d'un pouvoir utilitaire de rencontre arcanique que vous avez déjà employé (comme si vous ne vous en étiez pas encore servi durant cette rencontre).
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, c'est l'usage d'un pouvoir utilitaire quotidien arcanique que vous pouvez regagner (comme si vous ne vous en étiez pas encore servi durant cette journée).

Anneau de la garde d'ombre — Niveau 18

Lorsque vous portez cet anneau de fer foncé, votre ombre s'imprègne de tentacules noirs de Gisombre.

Emplacement d'objet : anneau 85 000 po

Propriété : vous gagnez une résistance au froid 10 et une résistance nécrotique 10.

Pouvoir (quotidien ✦ froid, nécrotique) : action simple. Vous imprégnez votre ombre de l'essence de la Gisombre. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi qui débute son tour de jeu dans une case qui vous est adjacente ou se déplace dans une telle case subit 2d10 dégâts de froid et nécrotiques.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous gagnez également 15 points de vie temporaires. Cet avantage persiste jusqu'à ce que vous ne disposiez plus d'aucun de ces points de vie temporaires ou que vous preniez un repos prolongé.

Anneau de la gargouille — Niveau 25

Le port de cet anneau en pierre permet d'adopter une forme rocailleuse.

Emplacement d'objet : anneau 625 000 po

Propriété : lorsque vous êtes pétrifié, vous avez droit à un jet de sauvegarde à la fin de votre tour de jeu pour éliminer l'effet.

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous vous transformez en statue de pierre, gagnant ainsi une résistance 25 à tous les dégâts et une perception des vibrations 10. En revanche, vous perdez tous vos autres sens et ne pouvez entreprendre aucune action, si ce n'est une action mineure pour retrouver votre forme habituelle.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous pouvez dépenser une récupération pour regagner un nombre de points de vie égal à votre valeur de récupération en même temps que vous vous transformez en statue ou reprenez votre forme habituelle.

Anneau de main spectrale — Niveau 19

D'un simple ordre mental, cet anneau d'onyx invoque une main translucide, et parfois même un œil spectral.

Emplacement d'objet : anneau 105 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'une résistance radiante 10.

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action libre. Une main spectrale apparaît dans votre ligne de mire, dans un rayon de 6 cases, et lance un pouvoir accompagné du mot-clé focaliseur que vous connaissez. Appuyez-vous sur la case de la main spectrale pour déterminer la ligne d'effet et l'abri en ce qui concerne votre attaque. Vous dépensez ensuite le pouvoir de manière tout à fait normale.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, un œil spectral apparaît également dans la même case. Appuyez-vous sur celle-ci pour déterminer la ligne d'effet et le camouflage en ce qui concerne votre attaque.

Anneau de prémonition — Niveau 15

Avec cet anneau d'obsidienne au doigt, vous réagissez rapidement face au danger.

Emplacement d'objet : anneau 25 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à l'initiative et aux tests de Perception passifs.

Pouvoir (quotidien) : aucune. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes surpris. Vous n'êtes finalement pas surpris.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous vous déplacez également de 3 cases et entreprenez une action mineure.

Anneau de prise parfaite — Niveau 14

Cet anneau forgé dans un alliage grossier vous confère une prise incroyable lorsque vous êtes sur le point de chuter.

Emplacement d'objet : anneau 21 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux jets de sauvegarde visant à vous rattraper en cas de chute.

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous basculez dans un précipice ou une fosse. Vous réussissez automatiquement le jet de sauvegarde visant à vous rattraper.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous ne vous retrouvez pas à terre en tentant de vous rattraper.

Anneau de repli — Niveau 17

Cet anneau en argent vous permet de vous téléporter un peu plus loin. En outre, il vous permet de vous rendre vers une redoute éloignée.

Emplacement d'objet : anneau 65 000 po
Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir de téléportation, augmentez la distance sur laquelle vous êtes téléporté de 1 case.
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action simple. Téléportez-vous vers une destination programmée lors de la création de l'anneau. Toutefois, ce lieu ne saurait être découvert au moyen d'un simple examen de l'objet. Au cours des 10 heures qui suivent, vous pouvez entreprendre une nouvelle action simple pour vous téléporter vers votre position d'origine. Enfin, vous pouvez modifier l'endroit cible de l'anneau au moyen du rituel Enchantement d'objet. Le coût des composantes du rituel est alors de 32 500 po.
Si vous avez atteint au moins deux étapes dans la journée, vous pouvez vous téléporter en compagnie d'un maximum de sept alliés.

Anneau de rubis étoilé — Niveau 19

Ce bel anneau serti de rubis est très apprécié des courtisans qui gagnent leur vie grâce à leur langue bien pendue.

Emplacement d'objet : anneau 105 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Diplomatie.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous effectuez un test de compétence liée au Charisme durant un défi de compétences. Vous effectuez deux jets de dé et gardez le meilleur résultat.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, un jet couronné de succès compte pour deux victoires au défi de compétences.

Anneau de stockage de sort — Niveau 20

Ce très bel anneau en bois stocke une puissance arcanique utilisable en cas de besoin.

Emplacement d'objet : anneau 125 000 po
Propriété : lors d'un repos prolongé, vous pouvez stocker dans cet anneau un pouvoir arcanique à volonté ou de rencontre destiné à un usage ultérieur. Vous pouvez ainsi y placer un pouvoir connu dont le niveau n'est pas supérieur à celui de l'anneau. Le nom du pouvoir qu'abrite l'anneau est écrit en elfique à l'intérieur de celui-ci.
Pouvoir (quotidien ✦ arcanique) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir arcanique contenu dans l'anneau tant que son niveau n'est pas supérieur au vôtre. S'il s'agit d'un pouvoir arcanique de rencontre, vous devrez dépenser un point d'action pour l'utiliser. Toutefois, remplacez l'éventuel focaliseur nécessaire et son bonus d'altération par cet anneau et un bonus d'altération de +4. Une fois le pouvoir arcanique utilisé, il faut en stocker un nouveau si l'on veut réutiliser l'anneau. Si un nouveau pouvoir arcanique est stocké avant que le précédent ait été utilisé, le premier est perdu.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque du pouvoir stocké.

Anneau de stockage de sort suprême — Niveau 30

Ce magnifique anneau en or stocke une puissance arcanique utilisable en cas de besoin.

Emplacement d'objet : anneau 3 125 000 po
Propriété : lors d'un repos prolongé, vous pouvez stocker dans cet anneau un pouvoir arcanique à volonté ou de rencontre destiné à un usage ultérieur. Le nom du pouvoir qu'abrite l'anneau est écrit en elfique à l'intérieur de celui-ci.
Pouvoir (quotidien ✦ arcanique) : action simple. Vous pouvez utiliser le pouvoir arcanique contenu dans l'anneau tant que son niveau n'est pas supérieur au vôtre. S'il s'agit d'un pouvoir arcanique de rencontre, vous devrez dépenser un point d'action pour l'utiliser. Toutefois, remplacez l'éventuel focaliseur nécessaire et son bonus d'altération par cet anneau et un bonus d'altération de +6. Une fois le pouvoir arcanique utilisé, il faut en stocker un nouveau si l'on veut réutiliser l'anneau. Si un nouveau pouvoir arcanique est stocké avant que le précédent ait été utilisé, le premier est perdu.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque du pouvoir stocké.

Anneau de ténacité — Niveau 21

Incrusté de platine et d'ambre, cet anneau vous permet de survivre grâce à votre seule volonté et non votre résistance physique.

Emplacement d'objet : anneau 225 000 po
Propriété : vous utilisez votre Charisme et non votre Constitution pour déterminer le nombre de récupérations dont vous disposez.
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : aucune. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes censé tomber à 0 point de vie (ou moins). Vous vous retrouvez alors à 1 point de vie.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous regagnez également un nombre de points de vie égal à votre niveau.

Anneau de voyage féerique — Niveau 22

Une fois cet anneau en bois féerique et brillotant enfilé, vous vous déplacez à une vitesse surnaturelle et semblez parfois même déphaser.

Emplacement d'objet : anneau 325 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 en VD lorsque vous portez une armure légère (ou pas d'armure du tout).
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action mineure. Téléportez-vous jusqu'à votre VD.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, ce pouvoir dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Anneau de voyage par les ombres — Niveau 15

Cet anneau de fer sombre vous permet de vous fondre dans les ombres.

Emplacement d'objet : anneau 25 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Discrétion.
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action de mouvement. Téléportez-vous de 4 cases. Si l'espace depuis lequel vous vous téléportez n'est pas vivement éclairé, vous pouvez vous téléporter de 8 cases. Il vous est impossible de vous téléporter vers un espace vivement éclairé.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, doublez la distance de téléportation de ce pouvoir.

Anneau du banquet — Niveau 17

Les monarques et tous ceux qui craignent ce que peut cacher leur nourriture portent ces babioles clinquantes serties de pierres précieuses.

Emplacement d'objet : anneau 65 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 en Vigueur contre les attaques accompagnées du mot-clé poison.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous êtes immunisé contre les poisons ingérés jusqu'à la fin de la rencontre.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous pouvez étendre cette protection à un nombre de gens situés dans votre ligne de mire égal à votre niveau.

Anneau du caméléon — Niveau 16

Cet anneau en peau de lézard est à peine visible une fois passé au doigt et vous camoufle d'une certaine façon.

Emplacement d'objet : anneau 45 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Discrétion, voire d'un bonus d'objet de +4 si vous ne vous êtes pas déplacé depuis le début de votre dernier tour de jeu.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Il ne vous est pas nécessaire de disposer d'un abri ou d'un camouflage pour effectuer des tests de Discrétion jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre.

Anneau du magicien — Niveau 14

Les filous et magiciens en herbe de toutes les nations du monde adorent cet anneau doré d'allure bon marché.

Emplacement d'objet : anneau 21 000 po
Propriété : vous doublez la portée de vos pouvoirs *prestidigitation* et *son imaginaire*.
Pouvoir (à volonté) : action simple. Utilisez *son imaginaire* comme le pouvoir de magicien (cf. *MdJ* 76).
Pouvoir (à volonté): action simple. Utilisez *prestidigitation* comme le pouvoir de magicien (cf. *MdJ* 75).
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, doublez la durée des effets produits grâce à cet anneau.

Anneau du phénix — Niveau 27

Cet anneau rouge et or est gravé du symbole d'un oiseau de feu.

Emplacement d'objet : anneau 1 625 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'une résistance au feu 15.
Pouvoir (quotidien ✦ feu) : aucune. Utilisez ce pouvoir quand vous mourez ou êtes mourant. Votre corps s'embrase alors et est réduit en cendres. Au début de votre tour de jeu suivant, vous réapparaissez dans une explosion de flammes dans un rayon de 5 cases de votre dernière position avec un nombre de points de vie égal à votre valeur de récupération.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, l'explosion de flammes qui annonce votre retour est considérée comme une attaque : explosion de proximité 2 ; Constitution +6 ou Charisme +6 contre Réflexes ; la cible subit 4d10 + modificateur de Constitution ou modificateur de Charisme dégâts de feu en cas de réussite, ou demi-dégâts en cas d'échec.

Anneau du protecteur — Niveau 18

Création des éladrins, cette paire d'anneaux de mithral et de jade vous lie à autrui.

Emplacement d'objet : anneau 85 000 po
Propriété : ces anneaux marchent par paire. Au prix d'une action mineure, le porteur de l'un est en mesure d'obtenir les informations suivantes :
- ✦ Les points de vie actuels et l'état général (vivant, mourant ou mort) de l'autre porteur.
- ✦ Le nombre de récupérations dont dispose encore l'autre porteur.
- ✦ Les effets qui touchent l'autre porteur.
- ✦ L'état émotionnel de l'autre porteur.
- ✦ La distance à vol d'oiseau qui le sépare de l'autre porteur. Si ce dernier se situe dans un autre plan, ni la distance ni le plan en question ne sont découverts.

Spécial : ces anneaux fonctionnent par paire. Si l'un d'eux est désenchanté, l'autre perd toute sa magie. Le prix est pour les deux anneaux.
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action simple. Téléportez-vous dans une case adjacente au porteur de l'autre anneau, quelle que soit la distance qui vous en sépare.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, ce pouvoir fonctionne au prix d'une action mineure.

Anneau du ritualiste — Niveau 24

Cet anneau en acajou sculpté vous permet de lancer des rituels plus rapidement et plus facilement.

Emplacement d'objet : anneau 525 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests visant à exécuter des rituels.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Réduisez de moitié le temps d'exécution de vos rituels.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous réduisez également de moitié le coût des composantes.

Anneau du sanglotain — Niveau 25

Vous êtes en mesure d'absorber l'énergie vitale de ceux que vous tuez grâce à cet anneau de plumes noires serti de deux gemmes de jais luisantes.

Emplacement d'objet : anneau 625 000 po
Propriété : vous bénéficiez de la vision dans le noir et d'un bonus d'objet de +4 aux tests d'Intimidation.
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous réduisez une créature à 0 point de vie ou moins. Celle-ci meurt alors et vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, ce pouvoir peut être utilisé au prix d'une interruption immédiate lorsque vous êtes censé tomber à 0 point de vie ou moins. Vous gagnez alors un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération.

Anneau du vrai visage — Niveau 18

Le porteur de cet anneau d'ivoire voit le véritable visage des adversaires déguisés.

Emplacement d'objet : anneau 85 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Intuition.
Pouvoir (quotidien ✦ illusion) : action simple. Vous prenez l'exacte apparence d'un humanoïde adjacent. Vous adoptez également ses manières, sa voix et ses tics de langage. L'effet dure 1 heure ou jusqu'à ce que vous y mettiez un terme (action libre). Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests de Bluff visant à vous faire passer pour la créature que vous imitez.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, l'effet dure un jour et vous pouvez entreprendre une action simple pour le réactiver après y avoir mis un terme.

Anneau lumineux — Niveau 22

Vous avez plus de facilités à aider vos alliés avec cet anneau d'or, qui arbore un sceau très légèrement lumineux traduisant vos idéaux.

Emplacement d'objet : anneau 325 000 po
Propriété : vous augmentez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme la portée des pouvoirs restituant des points de vie ou conférant un bonus aux alliés.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous conférez à un ou plusieurs alliés un bonus. Ce dernier augmente alors de 1 pour toutes les cibles et pour toute la durée du pouvoir en question.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, le bonus affecté augmente de 2.

Anneau osseux de bonne fortune — Niveau 18

Constitué d'os peints soigneusement entrelacés, ce minuscule anneau renforce votre énergie vitale.

Emplacement d'objet : anneau 85 000 po
Propriété : vous réduisez de moitié les dégâts nécrotiques que vous subissez.
Pouvoir (quotidien): interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque accompagnée du mot-clé nécrotique. Une fois votre éventuelle résistance appliquée, vous décidez de ne pas subir de dégâts ou d'ignorer un effet imposé par cette attaque, mais pas les deux.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous ne subissez pas de dégâts et ignorez les effets imposés par cette attaque.

Anneau osseux de préservation — Niveau 19

Cet anneau tout simple en os protège son porteur des effets susceptibles d'absorber son énergie vitale.

Emplacement d'objet : anneau 105 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'une résistance nécrotique 15.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un effet est censé vous faire perdre une récupération. Vous ne perdez pas cette récupération.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, la source de l'effet subit 3d10 dégâts.

BOTTES ET JAMBIÈRES

Si l'on dispose des bonnes chaussures, il n'est nul fleuve que l'on ne puisse traverser ou paroi que l'on ne puisse gravir. On n'est alors plus limité que par son imagination.

Les souliers et bottes magiques favorisent le déplacement, qu'il s'agisse d'offrir de nouvelles possibilités de mouvement, d'accroître la vitesse ou de permettre de sortir adroitement d'une zone menacée par l'ennemi. Ces objets sont le plus souvent utiles au combat, mais ils peuvent aussi s'avérer intéressants dans d'autres situations, en permettant par exemple au personnage de gravir aisément une muraille, de traverser un secteur surveillé sans se faire voir ou de se téléporter à l'autre bout d'un continent.

BOTTES ET JAMBIÈRES

Niv.	Nom	Prix (po)
2	bottes de charge	520
2	pantoufles du bouffon	520
2	sandales feuillefées	520
3	bottes de furtivité	680
4	cavalantes	840
5	bottes de roulade	1 000
6	bottes d'escapade	1 800
6	bottes de stabilité	1 800
6	écrase-gobelins	1 800
6	sandales de juste foulée	1 800
7	bottes du maître bretteur	2 600
7	lanières de ruée	2 600
8	bottes de prestelin	3 400
8	bottes de vaillance	3 400
8	bottes de vivacité	3 400
8	tabis félins	3 400
9	bottes d'entrain	4 200
9	bottes de détresse	4 200
9	bottes des mille traces	4 200
10	bottes des sables et des mers	5 000
10	foulemurailles	5 000
10	sandales des rameaux	5 000
11	bottes de danse	9 000
11	chaussons de l'assassin	9 000
11	chaussures du gymnasiarque	9 000
12	bottes d'assaut	13 000
12	bottes des nains	13 000
12	chaussons de foulée souveraine	13 000
12	jambières drakéides	13 000
12	lanières féeriques	13 000
12	sandales papillon	13 000
13	bottes de furtivité	17 000
13	bottes de nage	17 000
14	bottes d'arpenteur des océans	21 000
14	bottes d'embrasement	21 000
14	fouleterres	21 000
15	bottes collets	25 000
15	lanières du rampeur	25 000
16	bottes de retraite	45 000

BOTTES ET JAMBIÈRES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
16	sandales de juste foulée	45 000
17	godillots telluriques	65 000
18	bottes d'inertie naine	85 000
18	bottes de foulée dimensionnelle	85 000
18	bottes de friction	85 000
18	bottes de vivacité	85 000
18	chaussons noctambules	85 000
18	chaussures fantômes	85 000
18	sandales de transfert arcanique	85 000
18	tabis félins	85 000
19	chaînettes opportunistes	105 000
21	bottillons des cieux	225 000
21	chaussons fluets	225 000
22	bottes de vitesse	325 000
23	bottes de furtivité	425 000
24	bottes du zéphyr	525 000
24	brodequins de dérobade	525 000
25	guêtres vaporeuses	625 000
25	sandales d'Avandra	625 000
26	sandales de juste foulée	1 125 000
27	godillots telluriques	1 625 000
28	bottes de téléportation	2 125 000
28	bottes de vivacité	2 125 000
28	tabis félins	2 125 000

Bottes collets — Niveau 15

Vous activez mentalement ces bottes en peau de lapin pour qu'elles vous placent en position avantageuse.

Emplacement d'objet : pieds 25 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Athlétisme.

Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action de mouvement. Téléportez-vous dans une case adjacente à une créature qui vous est adjacente.

Bottes d'arpenteur des océans — Niveau 14

Grâce à ces bottes en toile cirée qui vous montent jusqu'aux cuisses, l'eau n'est plus un obstacle.

Emplacement d'objet : pieds 21 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 à la VD. Vous pouvez vous déplacer sur les surfaces liquides horizontales et vous y tenir comme s'il s'agissait de terre ferme. Toutefois, vous subissez tout à fait normalement les dégâts infligés par les surfaces liquides dangereuses sur lesquelles vous vous tenez (comme l'acide ou la lave).

Bottes d'assaut — Niveau 12

Ces bottes de mailles vous permettent de renverser l'ennemi quand vous lui assénez un coup sévère.

Emplacement d'objet : pieds 13 000 po

Propriété : lorsque vous réussissez un coup critique avec une arme de corps à corps, votre cible se retrouve à terre.

RYAN BARGER

Bottes d'embrasement — Niveau 14

Les flammes alimentent ces bottes en fer calciné.

Emplacement d'objet : pieds 21 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ arcanique, feu, téléportation) : action de mouvement. Téléportez-vous de 6 cases. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1 case de vous avant votre téléportation subissent 2d8 dégâts de feu.

Bottes d'entrain — Niveau 9

Vos pieds sont pleins d'allant dans ces belles bottes en brocart.

Emplacement d'objet : pieds 4 200 po

Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir durant votre tour de jeu pour entreprendre une action de mouvement supplémentaire.

Bottes d'escapade — Niveau 6

Ces bottes de belle facture vous permettent d'éviter habilement les entraves.

Emplacement d'objet : pieds 1 800 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets qui ralentissent, immobilisent ou maîtrisent.

Pouvoir (rencontre) : action mineure. Effectuez un jet de sauvegarde contre un effet ralentissant, immobilisant ou maîtrisant qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

Bottes d'inertie naine — Niveau 18

Rien ne peut se dresser en travers de votre route quand vous portez ces bottes.

Emplacement d'objet : pieds 85 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +4 à tous les tests de compétence exigés par un terrain spécial (généralement Athlétisme ou Acrobaties).
Propriété : lorsque vous êtes victime d'un déplacement forcé (qu'on vous pousse, tire ou fasse glisser), vous pouvez réduire de 1 case la distance qui vous est imposée. Cette propriété se cumule avec le trait racial nain ancré dans le sol.

Bottes de charge — Niveau 2

Charger sans grand risque avec ces bottes en cuir clouté.

Emplacement d'objet : pieds 520 po
Propriété : suite à une charge, vous vous décalez de 1 case avant la fin de votre tour de jeu.

Bottes de danse — Niveau 11

Ces bottes décorées vous font bondir et virevolter hors de danger.

Emplacement d'objet : pieds 9 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Réflexes.
Propriété : vous ne donnez pas d'avantage de combat lorsque vous êtes hébété.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests d'Acrobaties et d'Athlétisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bottes de détresse — Niveau 9

Quand vous êtes blessé, ces bottes deviennent pourpres et vibrent légèrement.

Emplacement d'objet : pieds 4 200 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à la VD lorsque vous êtes en péril.
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous vous retrouvez en péril. Décalez-vous d'un nombre de cases égal à la moitié de votre VD.

Bottes de foulée dimensionnelle — Niveau 18

Vous vous engagez dans une étroite faille spatiale et reparaissez aussitôt à quelques mètres de là.

Emplacement d'objet : pieds 85 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Réflexes.
Pouvoir (rencontre ✦ téléportation) : action de mouvement. Téléportez-vous de 2 cases. Si vous disposez de vos points de vie maximums, vous vous téléportez en fait d'un nombre de cases égal à votre VD.

Bottes de friction — Niveau 18

Ces solides bottes métalliques s'accrochent au sol lorsqu'on vous déplace contre votre gré.

Emplacement d'objet : pieds 85 000 po
Propriété : lorsque l'on vous tire, pousse ou fait glisser, réduisez la distance correspondante de 2 cases.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes soumis à un déplacement forcé. Au lieu de l'effet prévu, décalez-vous du même nombre de cases.

Bottes de furtivité — Niveau 3+

Les semelles en cuir et la fourrure intérieure de ces bottes souples étouffent le bruit de vos pas.

Niv. 3 680 po Niv. 23 425 000 po
Niv. 13 17 000 po
Emplacement d'objet : pieds
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Discrétion.
Niveau 13 : bonus d'objet de +4.
Niveau 23 : bonus d'objet de +6.

ED COX, CHRIS SEAMAN

Bottes de nage — Niveau 13

Le dos de ces bottes en écailles de poisson est doté d'une nageoire.

Emplacement d'objet : pieds 17 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'une VD à la nage égale à votre VD. Vous ne subissez aucun malus aux jets d'attaque lorsque vous nagez ou êtes sous l'eau.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous respirez normalement sous l'eau jusqu'à la fin de la rencontre.

Bottes de prestelin — Niveau 8

Vos pas sont plus fringants dans ces bottes cousues d'argent.

Emplacement d'objet : pieds 3 400 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Acrobaties et d'Athlétisme.

Pouvoir (rencontre) : action de mouvement. Déplacez-vous jusqu'à votre VD + 1. Vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité intervenant durant ce déplacement.

Bottes de retraite — Niveau 16

Ces bottes vous empêchent de connaître une fin prématurée.

Emplacement d'objet : pieds 45 000 po

Propriété : si vous êtes en péril et n'effectuez aucune attaque à votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +4 à la VD, à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bottes de roulade — Niveau 5

Ces bottes confortablement ajustées par plusieurs boucles rutilantes vous confèrent une stabilité supérieure.

Emplacement d'objet : pieds 1 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Acrobaties.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous vous retrouvez à terre. Vous vous relevez.

Bottes de stabilité — Niveau 6

La robuste semelle de maille de ces bottes en peau de daim adhère aux surfaces les plus glissantes.

Emplacement d'objet : pieds 1 800 po

Propriété : vous vous déplacez normalement sur les surfaces glissantes, comme la graisse ou la glace.

Bottes de téléportation — Niveau 28

Lorsque vous portez ces bottes élégantes, vous n'avez pas besoin de décoller les pieds du sol pour avancer.

Emplacement d'objet : pieds 2 125 000 po

Pouvoir (à volonté ✦ téléportation) : action de mouvement. Vous vous téléportez d'un nombre de cases égal à votre VD.

Bottes de vaillance — Niveau 8

Les clous en fer de ces bottes renforcent votre défense.

Emplacement d'objet : pieds 3 400 po

Pouvoir (rencontre) : action mineure. Tant que vous restez dans le même espace que celui dans lequel vous avez débuté votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et à toutes les défenses, jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Si vous vous déplacez ou que l'on vous fait sortir de cet espace de départ par un moyen ou un autre, vous perdez le bénéfice de ces bonus.

Bottes de vitesse — Niveau 22

Ces bottes résistantes sont conçues pour vous mener plus loin et plus vite.

Emplacement d'objet : pieds 325 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à la VD.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Entreprenez une action de mouvement.

Bottes de vivacité — Niveau 8+

Ces bottes en cuir souple vous soustraient au danger.

Niv. 8 3 400 po — Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po

Emplacement d'objet : pieds

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Réflexes.
Niveau 18 : bonus de +2 en Réflexes.
Niveau 28 : bonus de +3 en Réflexes.

Bottes des mille traces — Niveau 9

Ces robustes bottes dissimulent vos traces.

Emplacement d'objet : pieds 4 200 po

Propriété : le DD des tests de Perception visant à trouver vos traces augmente de 10. Même si on les trouve, leur identification requiert un test de Nature assorti du même DD. Si le test de Nature échoue, les traces passent pour celles de l'animal de votre choix (défini au moment où vous les laissez).

Bottes des nains — Niveau 12

Ces bottes métalliques vous renforcent contre les assauts les plus vigoureux.

Emplacement d'objet : pieds 13 000 po

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque vous met à terre, vous pousse, vous tire, vous fait glisser ou vous immobilise. L'attaquant refait l'attaque, en conservant le nouveau résultat même s'il est pire que le premier.

Bottes des sables et des mers — Niveau 10

Ces bottes cirées vous permettent de glisser sur la terre lorsque vous êtes peu chargé et peuvent vous sauver la vie quand les courants sont forts.

Emplacement d'objet : pieds 5 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 à la VD lorsque vous portez une armure légère (ou pas d'armure du tout).

Pouvoir (rencontre) : action libre. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à un test d'Athlétisme visant à nager.

Bottes du maître bretteur — Niveau 7

La vivacité de votre foulée stupéfie vos adversaires.

Emplacement d'objet : pieds — 2 600 po
Propriété : lorsque vous vous décalez, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Vous vous décalez de 2 cases.

Bottes du zéphyr — Niveau 24

Ces bottes légères aux pieds, vous profitez du moindre courant d'air pour voler comme un oiseau.

Emplacement d'objet : pieds — 525 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'une VD en vol égale à votre VD si vous portez une armure légère (ou pas d'armure du tout).

Bottillons des cieux — Niveau 21

Ces mocassins montants vous permettent de traverser les gouffres, de monter sur les corniches et de descendre dans les précipices.

Emplacement d'objet : pieds — 225 000 po
Propriété : si vous débutez votre tour de jeu debout sur une surface horizontale, vous pouvez marcher dans le vide comme s'il s'agissait d'un terrain normal. Tout déplacement d'une case vers le haut vous demande en fait 2 cases de déplacement ; vers le bas, en revanche, vous parcourez 2 cases par case de déplacement dépensée. Si vous ne finissez pas votre tour de jeu sur une surface capable de supporter votre poids, vous chutez sur la surface adéquate la plus proche et subissez les dégâts correspondants.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous vous déplacez dans le vide comme s'il s'agissait d'un terrain normal jusqu'à la fin de la rencontre, moment à partir duquel vous planez sans dommage jusqu'à la surface horizontale capable de supporter votre poids la plus proche.

Bottillons des cieux

Brodequins de dérobade — Niveau 24

Ces chaussures légères vous sortent des ennuis dans lesquels vous vous fourrez.

Emplacement d'objet : pieds — 525 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Réflexes.
Pouvoir (rencontre ✦ téléportation) : action libre. Utilisez ce pouvoir durant votre tour de jeu et notez la case dans laquelle vous vous trouvez. À la fin de votre tour de jeu, téléportez-vous dans cette case si elle se trouve dans un rayon de 10 cases de votre position actuelle.

Cavalantes — Niveau 4

Ces bottes en peau d'animaux sauvages des plaines vous octroient une vitesse ahurissante.

Emplacement d'objet : pieds — 840 po
Propriété : lorsque vous courez, vous vous déplacez à votre VD + 4 au lieu de votre VD + 2.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous courez. Les ennemis ne jouissent pas d'un avantage de combat contre vous.

Chaînettes opportunistes — Niveau 19

Lorsque votre adversaire est distrait par un allié, ces chaînettes accélèrent votre foulée.

Emplacement d'objet : pieds — 105 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Réflexes.
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Utilisez ce pouvoir lorsque vous prenez une cible en tenaille. Décalez-vous de 1 case.

Chaussons de foulée souveraine — Niveau 12

Ces chaussons matelassés vous permettent de traverser les terrains encombrés et broussailleux sans problème.

Emplacement d'objet : pieds — 13 000 po
Pouvoir (rencontre) : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez vous déplacer en terrain difficile de manière tout à fait normale. Vous vous déplacez aussi normalement et sans dommage dans les terrains pouvant représenter un danger naturel, comme des sables mouvants, un feuillage dense ou une neige épaisse.

Chaussons de l'assassin — Niveau 11

Tant que vous portez ces chaussons en peau de chamois, vous pouvez acculer l'ennemi sous plusieurs angles.

Emplacement d'objet : pieds — 9 000 po
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez prendre en tenaille une cible adjacente si cette dernière se trouve entre un allié et le bord ou coin opposé d'une case qui vous est adjacente.

Chaussons fluets — Niveau 21

Ces chaussons en daim amortissent votre foulée.

Emplacement d'objet : pieds — 225 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests de Discrétion. Par ailleurs, vous n'activez pas les pièges et dangers qui se déclenchent lorsque l'on marche sur une case donnée, et la perception des vibrations ne permet pas de détecter votre présence.

Chaussons noctambules — Niveau 18

Une fois ces chaussons en fourrure noire enfilés, vous disparaissez dans les ombres.

Emplacement d'objet : pieds 85 000 po

Pouvoir (quotidien) : action de mouvement. Vous vous téléportez de 5 cases et devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous utilisez ce pouvoir dans une zone vivement éclairée, vous subissez 5 dégâts (le fait d'être immatériel ne vous en protège pas).

Chaussures du gymnasiarque — Niveau 11

Bien qu'elles paraissent usées, ces chaussures de belle facture vous permettent de vous mouvoir avec la grâce d'un chat, même quand la situation se corse.

Emplacement d'objet : pieds 9 000 po

Propriété : vous pouvez faire 10 aux tests d'Acrobaties et d'Athlétisme, même lorsque vous êtes menacé ou distrait.

Chaussures fantômes — Niveau 18

Vos mollets sont emmaillotés de soie filandreuse qui vous dissimule et vous rend parfois invisible.

Emplacement d'objet : pieds 85 000 po

Propriété : si vous vous déplacez d'au moins 3 cases à votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoir (quotidien ✦ illusion) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous vous êtes déplacé d'au moins 6 cases à votre tour de jeu. Vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Écrase-gobelins — Niveau 6

Ces bottes en peau séchée vous permettent de vous éloigner d'un agresseur maladroit.

Emplacement d'objet : pieds 1 800 po

Pouvoir (rencontre) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque de corps à corps vous rate. Vous vous décalez de 1 case.

Foulemurailles — Niveau 10

Ces bottes filandreuses vous confèrent la mobilité d'un arachnide, ne serait-ce que quelques instants.

Emplacement d'objet : pieds 5 000 po

Propriété : si vous débutez votre tour de jeu debout sur une surface horizontale, vous pouvez grimper aux murs comme si vous vous déplaciez à l'horizontale. Si vous ne terminez pas votre déplacement sur une surface horizontale capable de supporter votre poids, vous chutez au sol et subissez les dégâts correspondants.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous marchez sur les murs comme vous le feriez sur une surface horizontale jusqu'à la fin de la rencontre.

Fouleterres — Niveau 14

La terre vous transporte en un instant lorsque vous portez ces chaussures à bout carré.

Emplacement d'objet : pieds 21 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action de mouvement. Téléportez-vous de 5 cases, à condition que le sol vous relie à votre destination. Ce pouvoir ne vous permet pas de traverser un espace vide (comme une fosse ou un gouffre).

Godillots telluriques — Niveau 17+

Ces lourdes bottes à semelle d'acier vous permettent de percevoir les vibrations tout en alourdissant votre pas.

Niv. 17 65 000 po Niv. 27 1 625 000 po

Emplacement d'objet : pieds

Propriété : vous bénéficiez de la perception des vibrations 1. *Niveau 27 :* perception des vibrations 3.

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous frappez du pied et effectuez une attaque : explosion de proximité 2 ; Force + 4 contre Réflexes ; en cas de réussite, la cible se retrouve à terre.
Niveau 27 : Force + 6 contre Réflexes.

Guêtres vaporeuses — Niveau 25

Ces guêtres légères allègent vos pieds comme votre esprit.

Emplacement d'objet : pieds 625 000 po
Propriété : vous ne subissez pas de dégâts de chute et atterrissez toujours sur vos pieds. Vous disposez d'une VD en vol égale à votre VD + 2, mais devez terminer chacun de vos tours de jeu sur une surface solide, sans quoi vous tombez.
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes censé tomber. Vous ne tombez pas jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Jambières drakéides — Niveau 12

Faites d'une peau épaisse recouverte d'écailles, ces bottes décorées se nourrissent de votre douleur et de votre rage.

Emplacement d'objet : pieds 13 000 po
Propriété : lorsque vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à la VD et d'un bonus d'objet de +1 à la CA et en Réflexes.

Lanières de ruée — Niveau 7

Ces lanières en cuir brut sont équipées de pointes.

Emplacement d'objet : pieds 2 600 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux attaques de bousculade, et augmentez de 1 case la distance imposée par vos attaques de corps à corps ou de proximité qui poussent ou font glisser la cible.

Lanières du rampeur — Niveau 15

Ces lanières en peau usée font de vous un adversaire dangereux même quand vous êtes au sol.

Emplacement d'objet : pieds 25 000 po
Propriété : lorsque vous êtes à terre, vous ne donnez pas d'avantage de combat et pouvez vous décaler. Lorsque vous vous relevez, vous pouvez vous décaler de 1 case dans le cadre de la même action.

Lanières féeriques — Niveau 12

Ces cordes tissées en laine féerique vous téléportent hors de portée du danger... ou face à lui.

Emplacement d'objet : pieds 13 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Réflexes.
Pouvoir (à volonté, 5 charges/jour ✦ téléportation) : action de mouvement. Vous dépensez un certain nombre de charges et vous téléportez d'autant de cases.

Pantoufles du bouffon — Niveau 2

Ces chaussures colorées à bout pointu vous permettent de vous illustrer par vos pitreries dans la foule.

Emplacement d'objet : pieds 520 po
Pouvoir (rencontre) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque l'on vous pousse, tire ou fait glisser. Vous réduisez la distance qui vous est imposée de 1 case et vous retrouvez à terre.

Sandales d'Avandra — Niveau 25

Ces souliers légers et côtelés vous permettent de vous faufiler entre les ennemis les plus imposants et dangereux.

Emplacement d'objet : pieds 625 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à la VD.
Pouvoir (à volonté) : action de mouvement. Décalez-vous d'un nombre de cases égal à la moitié de votre VD.
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos déplacements ne provoquent pas d'attaques d'opportunité.

Sandales de juste foulée — Niveau 6+

Vos pas se font plus légers et précis dans ces chaussures en cuir souple et toile maillée.

Niv. 6 1 800 po Niv. 26 1 125 000 po
Niv. 16 45 000 po
Emplacement d'objet : pieds
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 en Acrobaties, Athlétisme et Discrétion.
Niveau 16 : bonus d'objet de +3.
Niveau 26 : bonus d'objet de +4.

Sandales de transfert arcanique — Niveau 18

Recourir à un pouvoir arcanique peut vous permettre de vous téléporter quand vous portez ces sandales ouvertes gravées de runes.

Emplacement d'objet : pieds 85 000 po
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action libre. Utilisez ce pouvoir après avoir effectué une attaque arcanique de zone ou de proximité. Vous vous téléportez dans une case inoccupée de l'aire d'effet.

Sandales des rameaux — Niveau 10

Vous vous déplacez sans entrave à travers les sous-bois grâce à ces sandales en feuilles de chêne.

Emplacement d'objet : pieds 5 000 po
Propriété : vous ignorez le terrain difficile dans les forêts et les jungles. Par ailleurs, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +4 aux tests d'Acrobaties visant à garder l'équilibre ou réduire des dégâts de chute, ainsi qu'aux tests d'Athlétisme visant à escalader ou sauter dans les arbres.
Pouvoir (rencontre) : action de mouvement. Les déplacements en équilibre et en escalade se font à votre VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu. Vous ne donnez pas d'avantage de combat ce faisant.

Sandales feuillefées — Niveau 2

Ces chaussures délicates présentent des feuilles de Féerie.

Emplacement d'objet : pieds 520 po
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action libre. Lorsque vous chutez, vous vous téléportez en fait sur la surface horizontale capable de supporter votre poids la plus proche dans un rayon de 5 cases, ne subissez pas de dégâts de chute et atterrissez sur vos pieds.

Sandales papillon — Niveau 12

Ces confortables sandales de cuir améliorent vos mouvements aériens.

Emplacement d'objet : pieds 13 000 po
Propriété : augmentez de 2 la VD en vol de vos pouvoirs et traits raciaux de vol.

Tabis félins — Niveau 8+

Ces chaussures en soie noire vous confèrent des réflexes félins lorsque vous sautez ou chutez.

Niv. 8 3 400 po Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po

Emplacement d'objet : pieds

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests d'Athlétisme visant à sauter. En cas de chute, vous ne subissez que des demi-dégâts et atterrissez toujours sur vos pieds.
Niveau 18 : bonus d'objet de +5.
Niveau 28 : bonus d'objet de +7.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous chutez d'au moins 3 mètres. Vous ne subissez pas de dégâts liés à la chute et ne vous retrouvez pas à terre.

BOUCLIERS ET BRACELETS

Le bouclier vous apporte de la force, tandis que les bracelets vous rendent plus dangereux.

Toutes sortes d'objets peuvent se retrouver au bras d'un aventurier, mais il s'agit le plus souvent de boucliers et de bracelets.

Sauf indication contraire, les différents types d'enchantement de bouclier s'appliquent indistinctement aux boucliers légers et aux boucliers lourds. Les propriétés magiques d'un tel objet sont généralement défensives, mais certains permettent à leur utilisateur de porter de violentes attaques ou de bénéficier de pouvoirs magiques inhabituels.

À l'inverse, les bracelets confèrent des pouvoirs et des avantages offensifs. Une paire de bracelets aux bras d'un rôdeur ou d'un voleur permettra par exemple à l'intéressé de déclencher une pluie de coups ou de porter une attaque mortelle. Quant aux jeteurs de sorts qui ne peuvent se servir d'un bouclier, les bracelets offrent une excellente alternative.

BOUCLIERS ET BRACELETS

Niv.	Nom	Prix (po)
1	bouclier flottant	360
2	bouclier de noirefeuilles	520
2	bouclier du gardien	520
2	bouclier garde-sang	520
2	bouclier rasoir	520
2	bracelets de répit	520
2	écu de joute	520
3	bracelets enflammés	680
4	bouclier aux mille yeux	840
4	bouclier de vétéran	840
4	bouclier des montagnes	840
4	bouclier du sang versé	840
4	brassards feuillefées	840
4	targes de contre-attaque	840
5	bouclier chatoyant	1 000
5	bouclier de bête sanguinaire	1 000
5	bouclier de fer froid	1 000
5	bracelets de fragilisation	1 000
5	bracelets de frappe éclair	1 000
5	coudières de seconde chance	1 000
6	bouclier d'extinction	1 800
6	bouclier de lancer	1 800
6	bracelets d'archer	1 800
6	bracelets de coups tactiques	1 800
6	bracelets de fer froid	1 800
6	bracelets de puissance mentale	1 800
6	brassards de puissance	1 800
7	bouclier pélorien	2 600
7	bracelets aux crânes	2 600
7	bracelets de traumatisme	2 600
7	bracelets rasoirs	2 600
8	bouclier de garde draconique	3 400
8	bouclier de la manticore	3 400
8	bouclier de mithral	3 400
8	bouclier tempête	3 400
8	bracelets de manœuvre audacieuse	3 400
8	bracelets de regain	3 400
8	brassards de fer spirituel	3 400
9	bouclier d'acier céleste	4 200
9	bouclier de renversement	4 200
9	bouclier de soutien	4 200
9	bouclier des ombres	4 200
9	bouclier du sang versé	4 200
9	bracelets de diamant	4 200
10	bouclier du guérisseur	5 000
10	bracelets du sang versé	5 000
11	bracelets des lames infinies	9 000
11	bracelets du sorcier	9 000
12	bouclier de noirefeuilles	13 000
12	bouclier du gardien	13 000
12	bouclier garde-sang	13 000
12	bouclier rasoir	13 000
12	bouclier ricochet	13 000
12	bouclier taurin	13 000
12	bracelets de répit	13 000
12	écu de joute	13 000
13	bouclier muraille	17 000
13	bracelets de cicatrisation	17 000

BOUCLIERS ET BRACELETS (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
13	bracelets enflammés	17 000
14	bouclier aveuglant	21 000
14	bouclier de vétéran	21 000
14	bouclier des montagnes	21 000
14	bouclier du sang versé	21 000
14	bouclier ensorcelé	21 000
14	bouclier hypnotique	21 000
14	bracelets de fer mystique	21 000
14	targes de contre-attaque	21 000
15	bouclier chatoyant	25 000
15	bouclier de bête sanguinaire	25 000
15	bouclier de fer froid	25 000
15	bracelets de coup rapide	25 000
15	bracelets de fragilisation	25 000
15	bracelets de frappe éclair	25 000
15	coudières de seconde chance	25 000
16	bouclier d'extinction	45 000
16	bouclier de lancer	45 000
16	bracelets d'archer	45 000
16	bracelets de coups tactiques	45 000
16	bracelets de fer froid	45 000
16	bracelets des lames infinies	45 000
16	brassards de puissance	45 000
17	bouclier d'encaissement	65 000
17	bouclier pélorien	65 000
17	bracelets aux crânes	65 000
17	bracelets rasoirs	65 000
18	bouclier de garde draconique	85 000
18	bouclier de la manticore	85 000
18	bouclier de mithral	85 000
18	bouclier tempête	85 000
18	bracelets de manœuvre audacieuse	85 000
18	brassards de fer spirituel	85 000
19	bouclier d'acier céleste	105 000
19	bouclier de soutien	105 000
19	bouclier des ombres	105 000
19	bouclier du sang versé	105 000
19	bracelets de diamant	105 000
19	bracelets en cuir de troll	105 000
20	bouclier du guérisseur	125 000
20	bracelets du sang versé	125 000

BOUCLIERS ET BRACELETS (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
22	bouclier de noirefeuilles	325 000
22	bouclier du gardien	325 000
22	bouclier garde-sang	325 000
22	bouclier rasoir	325 000
22	bracelets de répit	325 000
22	écu de joute	325 000
23	bouclier muraille	425 000
23	bracelets enflammés	425 000
24	bouclier de vétéran	525 000
24	bouclier du sang versé	525 000
25	bouclier chatoyant	625 000
25	bouclier de bête sanguinaire	625 000
25	bouclier de fer froid	625 000
25	bracelets de fragilisation	625 000
25	bracelets de frappe éclair	625 000
25	coudières de seconde chance	625 000
26	bouclier d'extinction	1 125 000
26	bouclier de lancer	1 125 000
26	bracelets d'archer	1 125 000
26	bracelets de coups tactiques	1 125 000
26	bracelets de fer froid	1 125 000
26	brassards de puissance	1 125 000
27	bouclier d'encaissement	1 625 000
27	bouclier pélorien	1 625 000
27	bouclier réflecteur	1 625 000
27	bracelets aux crânes	1 625 000
27	bracelets de traumatisme	1 625 000
27	bracelets rasoirs	1 625 000
28	bouclier de la manticore	2 125 000
28	bouclier de mithral	2 125 000
28	bouclier tempête	2 125 000
28	brassards de fer spirituel	2 125 000
29	bouclier d'acier céleste	2 625 000
29	bouclier de soutien	2 625 000
29	bouclier des ombres	2 625 000
29	bouclier du sang versé	2 625 000
29	bracelets de diamant	2 625 000
29	bracelets en cuir de troll	2 625 000
30	bouclier du guérisseur	3 125 000
30	bracelets du sang versé	3 125 000

Bouclier aux mille yeux — Niveau 4

Ce bouclier facetté comme l'œil d'un insecte vous avertit de certaines menaces.

Emplacement d'objet : bras 840 po
Bouclier : tous
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet égal à votre bonus de bouclier à la CA contre les attaques d'opportunité.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ne donnez pas d'avantage de combat lorsque vous êtes pris en tenaille.

Bouclier aveuglant — Niveau 14

L'attaque maladroite d'un adversaire est détournée dans un éclair aveuglant de lumière.

Emplacement d'objet : bras 21 000 po
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque de corps à corps vous rate. L'attaquant est aveuglé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bouclier chatoyant — Niveau 5+

Le tissu enchanté, fin mais apparemment indestructible, qui recouvre ce bouclier prévient du danger.

Niv. 5 1 000 po — Niv. 25 625 000 po
Niv. 15 25 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un allié adjacent est censé être touché par une attaque visant ses Réflexes. Cet allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 en Réflexes contre cette attaque.
Niveau 15 : cet allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 25 : tous les alliés qui vous sont adjacents bénéficient d'un bonus de pouvoir de +4 en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bouclier d'acier céleste — Niveau 9+

Ce bel écu d'acier scintille d'une lumière qui jaillit au moment opportun pour protéger vos alliés.

Niv. 9 4 200 po — Niv. 29 2 625 000 po
Niv. 19 105 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un allié adjacent est touché par une attaque. Jusqu'à la fin de la rencontre, cet allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à la défense visée par l'attaque.
Niveau 19 : bonus de pouvoir de +2.
Niveau 29 : bonus de pouvoir de +3.

Bouclier d'encaissement — Niveau 17+

La meilleure attaque est parfois une bonne défense.

Niv. 17 65 000 po — Niv. 27 1 625 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts contre les attaques de corps à corps jusqu'à la fin de la rencontre.
Niveau 27 : résistance 10 à tous les dégâts contre les attaques de corps à corps.

Bouclier d'extinction — Niveau 6+

Ce bouclier chatoie de nuances or et rubis tandis qu'il absorbe le jet de flammes qui vous visait.

Niv. 6 1 800 po — Niv. 26 1 125 000 po
Niv. 16 45 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Propriété : vous bénéficiez d'une résistance au feu 5.
Niveau 16 : résistance au feu 10.
Niveau 26 : résistance au feu 15.
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un allié adjacent subit des dégâts de feu. Vous lui conférez une résistance au feu 10 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 16 : résistance au feu 20.
Niveau 26 : résistance au feu 30.

Bouclier de bête sanguinaire — Niveau 5+

Ce bouclier recouvert d'une peau d'ours décorée d'une tête de loup confère à vos alliés la robustesse des bêtes sauvages.

Niv. 5 1 000 po — Niv. 25 625 000 po
Niv. 15 25 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque visant la Vigueur touche un allié qui vous est adjacent. Cet allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 en Vigueur contre cette attaque.
Niveau 15 : cet allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 en Vigueur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 25 : tous les alliés qui vous sont adjacents bénéficient d'un bonus de pouvoir de +4 en Vigueur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bouclier de fer froid — Niveau 5+

Grâce à ce lourd bouclier de fer, vous pouvez protéger l'esprit d'un allié.

Niv. 5 1 000 po — Niv. 25 625 000 po
Niv. 15 25 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : lourd
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque visant la Volonté est censée toucher un allié qui vous est adjacent. Cet allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 en Volonté contre cette attaque.
Niveau 15 : cet allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 en Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 25 : tous les alliés qui vous sont adjacents bénéficient d'un bonus de pouvoir de +4 en Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bouclier de garde draconique — Niveau 8+

Ce bouclier incrusté de platine a le pouvoir de diminuer la force d'un coup mortel.

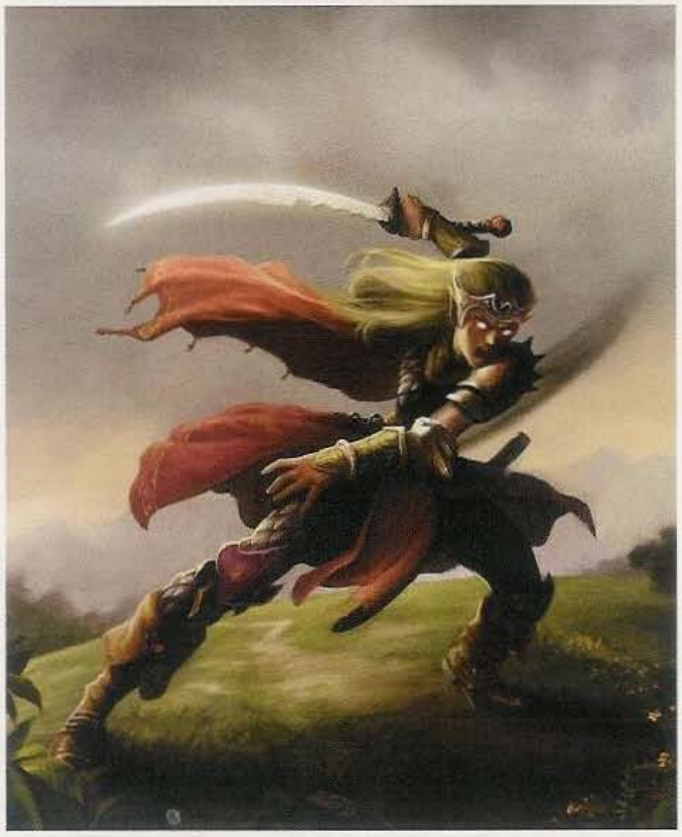
Niv. 8 3 400 po — Niv. 18 85 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand vous subissez un coup critique. L'attaque prend la forme d'un coup normal.
Niveau 18 : utilisez ce pouvoir quand vous ou un allié adjacent subissez un coup critique.

DAVID GRIFFITH

Bouclier de la manticore — Niveau 8+

Ce bouclier frappé de l'emblème d'une manticore grondante projette une volée de piquants à votre commandement.

Niv. 8 3 400 po — Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : action simple. Effectuez une attaque : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; Dextérité + 2 contre CA ; en cas de succès, la cible subit 1d8 + modificateur de Force dégâts.
Niveau 18 : Dextérité + 4 contre CA ; 2d8 + modificateur de Force dégâts.
Niveau 28 : Dextérité + 6 contre CA ; 3d10 + modificateur de Force dégâts.



Bouclier de lancer — Niveau 6+

Lorsqu'il est lancé, ce bouclier frappe puissamment sa cible.

Niv. 6 1 800 po — Niv. 26 1 125 000 po
Niv. 16 45 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (à volonté) : action simple. Effectuez une attaque : distance 10 ; Force + 2 contre CA ; en cas de succès, la cible subit 1d8 + modificateur de Force dégâts. Le bouclier revient automatiquement dans votre main après l'attaque.
Niveau 16 : Force +4 contre CA ; 2d8 + modificateur de Force dégâts.
Niveau 26 : Force +6 contre CA ; 3d8 + modificateur de Force dégâts.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir après avoir touché une cible avec l'attaque à distance du bouclier. La cible est poussée de 1 case.
Niveau 16 : la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.
Niveau 26 : la cible est poussée de 1 case, se retrouve à terre et est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Bouclier de mithral — Niveau 8+

Ce bouclier qui semble fait d'argent poli reflète intensément la lumière.

Niv. 8 3 400 po — Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Propriété : lorsque vous êtes touché par une attaque accompagnée du mot-clé radiant, l'attaquant subit 2 dégâts radiants.
Niveau 18 : 5 dégâts radiants.
Niveau 28 : 10 dégâts radiants.

Bouclier de noirefeuilles — Niveau 2+

Les arbres-tombes de Gisombre fournissent les branches tressées et les feuilles noires qui composent ce bouclier.

Niv. 2 520 po — Niv. 22 325 000 po
Niv. 12 13 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : léger
Propriété : lors de chaque rencontre, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 à la CA durant le round de surprise et le round qui le suit.
Niveau 12 : bonus d'objet de +2.
Niveau 22 : bonus d'objet de +3.

Bouclier de renversement — Niveau 9

Ce bouclier d'apparence quelconque se révèle étonnamment solide quand vous l'utilisez pour jeter un adversaire à terre.

Emplacement d'objet : bras 4 200 po
Bouclier : tous
Pouvoir (rencontre) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque de corps à corps vous touche. L'attaquant se retrouve à terre.

Bouclier de soutien — Niveau 9+

Ce solide bouclier d'acier protège celui qui est en péril.

Niv. 9 4 200 po Niv. 29 2 625 000 po
Niv. 19 105 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ou un allié adjacent bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts. Ce pouvoir ne peut affecter qu'une cible qui est en péril.
Niveau 19 : résistance 10 à tous les dégâts.
Niveau 29 : résistance 15 à tous les dégâts.

Bouclier de vétéran — Niveau 4+

Ce bouclier couvert de runes naines et draconiques aide les alliés gravement blessés.

Niv. 4 840 po Niv. 24 525 000 po
Niv. 14 21 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : lourd
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand un allié adjacent regagne des points de vie. Cet allié regagne des points de vie supplémentaires comme s'il avait dépensé une récupération.
Niveau 14 : 2d8 points de vie.
Niveau 24 : 3d8 points de vie.

Bouclier des montagnes — Niveau 4+

Gravé de runes naines et d'images de montagnes, ce bouclier empêche vos alliés de se retrouver dans des situations périlleuses.

Niv. 4 840 po Niv. 14 21 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : lourd
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Il est impossible de pousser, tirer ou faire glisser les alliés qui vous sont adjacents jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 14 : l'effet concerne les alliés situés dans un rayon de 2 cases.

Bouclier des ombres — Niveau 9+

Ce bouclier d'un noir d'encre camoufle vos proches alliés.

Niv. 9 4 200 po Niv. 29 2 625 000 po
Niv. 19 105 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Un allié adjacent dispose d'un camouflage jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Niveau 19 ou 29 : tous les alliés adjacents disposent d'un camouflage jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Bouclier du gardien — Niveau 2+

Ce bouclier en chêne peut protéger un allié tout en vous protégeant vous-même.

Niv. 2 520 po Niv. 22 325 000 po
Niv. 12 13 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Un allié adjacent bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre.
Niveau 12 : bonus de pouvoir de +2 à la CA.
Niveau 22 : bonus de pouvoir de +3 à la CA.

Bouclier du guérisseur — Niveau 10+

Ce bouclier ne fait pas que parer les coups, il renforce aussi les pouvoirs de guérison.

Niv. 10 5 000 po Niv. 30 3 125 000 po
Niv. 20 125 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous ou un allié situé dans votre ligne de mire regagnez des points de vie. Vous ou cet allié tirez le maximum possible de points de vie de l'effet guérison, auquel s'ajoute un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Sagesse ou de Charisme, au choix.
Niveau 20 : doublez votre modificateur de caractéristique pour déterminer le nombre de points de vie supplémentaires que cet objet permet de regagner.
Niveau 30 : ce pouvoir devient un pouvoir de rencontre.

Bouclier du sang versé — Niveau 9+

Ce bouclier de bois semble recouvert de sang humide et vous protège lorsque vous êtes gravement blessé.

Niv. 9 4 200 po Niv. 29 2 625 000 po
Niv. 19 105 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes en péril. Vous bénéficiez d'une résistance 2 à tous les dégâts jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous ne soyez plus en péril (dès que l'une de ces deux conditions est remplie).
Niveau 19 : résistance 5 à tous les dégâts.
Niveau 29 : résistance 8 à tous les dégâts.

Bouclier ensorcelé — Niveau 14

Ce bouclier gravé de runes peut abriter un allié contre une attaque de zone.

Emplacement d'objet : bras 21 000 po
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque de zone ou de proximité vous vise. Une case adjacente située dans la zone d'effet n'est pas affectée par l'attaque.

Bouclier flottant — Niveau 1

Ce bouclier émaillé d'images de vagues facilite vos déplacements dans l'eau.

Emplacement d'objet : bras 360 po
Bouclier : tous
Propriété : vous ne coulez jamais sous la surface d'un liquide (à moins de le vouloir). Vous bénéficiez également d'un bonus d'objet de +3 aux tests d'Athlétisme pour nager ainsi qu'aux tests d'Endurance visant à nager plus d'une heure d'affilée. Enfin, vous pouvez nager à votre VD en surface (mais pas sous l'eau).

Bouclier garde-sang — Niveau 2+

Alors que l'arme de votre adversaire mord votre chair, ce bouclier de bronze brille d'un éclat rouge et vous enveloppe de son aura protectrice.

Niv. 2 520 po Niv. 22 325 000 po
Niv. 12 13 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand vous subissez un coup critique. Vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 12 : résistance 10 à tous les dégâts.
Niveau 22 : résistance 15 à tous les dégâts.

Bouclier hypnotique — Niveau 14

Le motif en spirale qui orne ce bouclier rond hypnotise les adversaires imprudents.

Emplacement d'objet : bras 21 000 po
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque de corps à corps vous rate. L'attaquant est hébété (sauvegarde annule). L'effet s'achève si vous n'êtes plus adjacent à l'attaquant à la fin de votre tour de jeu, ou si l'attaquant ne peut plus vous voir.

Bouclier muraille — Niveau 13+

Apprécié des nains, ce bouclier peut créer un mur de pierre temporaire.

Niv. 13 17 000 po Niv. 23 425 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Vous créez un mur de pierre (mur 3 à 5 cases ou moins) qui occupe des cases contiguës et reste en place pendant 1 heure. Vous ne pouvez créer de mur dans une case occupée. Le mur peut faire jusqu'à 3 cases de long et 2 cases de haut. Une case de mur peut être détruite en l'attaquant (CA 5, Vigueur 10, Réflexes 5, 40 pv). Un test de Force DD 35 permet de détruire une case de mur.
Niveau 23 : mur 5 à 10 cases ou moins ; jusqu'à 5 cases de long et 2 cases de haut ; une case de mur a 80 points de vie.

Bouclier pélorien — Niveau 7+

Ce bouclier de bronze étincelant recycle l'énergie d'une attaque ratée pour nourrir votre prochain coup.

Niv. 7 2 600 po Niv. 27 1 625 000 po
Niv. 17 65 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Propriété : lorsqu'une attaque accompagnée des mots-clés feu ou radiant vous rate, la prochaine attaque de corps à corps que vous réussissez avant la fin de votre tour de jeu suivant inflige 2 dégâts radiants supplémentaires.
Niveau 17 : 5 dégâts radiants.
Niveau 27 : 10 dégâts radiants.

Bouclier rasoir — Niveau 2+

Ce bouclier rond bordé de lames est autant une arme qu'un équipement défensif.

Niv. 2 520 po Niv. 22 325 000 po
Niv. 12 13 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque de corps à corps vous touche. L'attaquant subit 1d8 + modificateur de Constitution dégâts.
Niveau 12 : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts.
Niveau 22 : ce pouvoir devient un pouvoir de rencontre.

Bouclier réflecteur — Niveau 27

Une mauvaise surprise attend ceux qui vous attaquent lorsque vous portez ce bouclier ressemblant à un miroir.

Emplacement d'objet : bras 1 625 000 po
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque visant votre CA ou vos Réflexes vous rate. La source de l'attaque effectue un nouveau jet d'attaque contre sa propre défense. En cas de succès, l'attaquant subit les dégâts et effets de son attaque.

DAVID GRIFFITH

Bouclier ricochet — Niveau 12

Ce bouclier aux angles étranges et improbables a la cruelle propriété de détourner les attaques à distance.

Emplacement d'objet : bras 13 000 po
Bouclier : tous
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque à distance visant la CA vous rate. La source de l'attaque effectue un nouveau jet d'attaque contre une cible différente de votre choix située dans un rayon de 10 cases de vous. En cas de succès, cette cible subit les dégâts et effets de l'attaque.

Bouclier taurin — Niveau 12

Ce bouclier bordé de corne vous permet de charger vos ennemis avec la férocité d'un taureau.

Emplacement d'objet : bras 13 000 po
Bouclier : tous
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +4 à toute tentative de bousculade et poussez la cible de 1 case supplémentaire.

Bouclier tempête — Niveau 8+

Des nuages changeants tourbillonnent à la surface de ce bouclier tandis qu'il vous protège des effets d'électricité et de tonnerre avant de les retourner contre vos adversaires.

Niv. 8 3 400 po — Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Propriété : vous bénéficiez d'une résistance à l'électricité 5 et d'une résistance au tonnerre 5.
Niveau 18 : résistance à l'électricité 10 et résistance au tonnerre 10.
Niveau 28 : résistance à l'électricité 15 et résistance au tonnerre 15.
Pouvoir (quotidien ✦ électricité, tonnerre) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque de corps à corps. Vous infligez 2d6 dégâts d'électricité et de tonnerre à l'attaquant (celui-ci doit avoir une immunité ou résistance aux deux types de dégâts pour les ignorer ou les réduire).
Niveau 18 : 4d6 dégâts d'électricité et de tonnerre.
Niveau 28 : 6d6 dégâts d'électricité et de tonnerre.

Bracelets aux crânes — Niveau 7+

Un long crâne à la forme draconique est monté sur chacun de ces lourds bracelets.

Niv. 7 2 600 po — Niv. 27 1 625 000 po
Niv. 17 65 000 po
Emplacement d'objet : bras
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Votre prochaine attaque qui touche avant la fin de votre tour de jeu suivant inflige 1d10 dégâts supplémentaires.
Niveau 17 : 2d10 dégâts.
Niveau 27 : 3d10 dégâts.

Bracelets buveurs de sang — Niveau 4+

Les cristaux enchâssés dans ces bracelets d'or vous permettent d'infliger des blessures qui continuent à diminuer votre adversaire après votre attaque.

Niv. 4 840 po — Niv. 24 525 000 po
Niv. 14 21 000 po
Emplacement d'objet : bras
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps. En plus des dégâts normaux de cette attaque, la cible subit 2 + votre modificateur de Charisme dégâts continus (sauvegarde annule).
Niveau 14 : 5 + votre modificateur de Charisme dégâts continus (sauvegarde annule).
Niveau 24 : 10 + votre modificateur de Charisme dégâts continus (sauvegarde annule).

Bracelets d'archer — Niveau 6+

Ces brassards de cuir améliorent votre adresse au tir à l'arc et à l'arbalète.

Niv. 6 1 800 po — Niv. 26 1 125 000 po
Niv. 16 45 000 po
Emplacement d'objet : bras
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de dégâts lorsque vous attaquez avec un arc ou une arbalète.
Niveau 16 : bonus d'objet de +4.
Niveau 26 : bonus d'objet de +6.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Votre prochaine attaque à l'arc ou à l'arbalète de ce tour de jeu ignore les abris.

Bracelets de cicatrisation — Niveau 13

Ces bracelets de cuivre produisent un champ lumineux qui élimine les effets continus des blessures.

Emplacement d'objet : bras 17 000 po
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque qui inflige des dégâts continus, quel que soit leur type. L'effet de dégâts continus prend fin.

Bracelets de coup rapide — Niveau 15

Lorsque vous portez ces bracelets, vos simples attaques de base peuvent rapidement devenir dangereuses.

Emplacement d'objet : bras 25 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à l'initiative.
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes censé effectuer une attaque de base. Vous pouvez à la place utiliser un pouvoir d'attaque à volonté de niveau 1 ne visant qu'une seule cible. Cette attaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité même si elle est censée le faire normalement.

Bracelets de coups tactiques — Niveau 6+

Ces bracelets en écailles de dragon feront regretter à votre adversaire d'avoir baissé sa garde.

Niv. 6 1 800 po — Niv. 26 1 125 000 po
Niv. 16 45 000 po
Emplacement d'objet : bras
Propriété : vos attaques d'opportunité infligent 1d6 dégâts supplémentaires.
Niveau 16 : 2d6 dégâts.
Niveau 26 : 3d6 dégâts.

Bracelets de diamant — Niveau 9+

Ces brassards constitués de plaques de cristal pur peuvent vous protéger d'à peu près tout, mais pour un temps limité.

Niv. 9 4 200 po — Niv. 29 2 625 000 po
Niv. 19 105 000 po
Emplacement d'objet : bras
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'une résistance 10 à un type de dégâts que vous avez subis depuis la fin de votre dernier tour de jeu.
Niveau 19 : résistance 15 à ce type de dégâts.
Niveau 29 : résistance 20 à ce type de dégâts.

Bracelets de fer froid — Niveau 6+

Les créatures de Féerie redoutent le contact de ces bracelets de fer.

Niv. 6 1 800 po — Niv. 26 1 125 000 po
Niv. 16 45 000 po
Emplacement d'objet : bras
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 à la CA et en Réflexes contre les attaques des créatures féeriques.
Niveau 16 : bonus d'objet de +2.
Niveau 26 : bonus d'objet de +3.

Bracelets de fer mystique — Niveau 14

Ces bracelets en fer appréciés des jeteurs de sorts sont couverts de runes ésotériques qui détournent les attaques physiques.

Emplacement d'objet : bras 21 000 po
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus d'objet à la CA égal à votre modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme.

Bracelets de fragilisation — Niveau 5+

Ces brassards cloutés rendent vos ennemis plus vulnérables à vos attaques.

Niv. 5 1 000 po — Niv. 25 625 000 po
Niv. 15 25 000 po
Emplacement d'objet : bras
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec une attaque de corps à corps. La cible de cette attaque acquiert une vulnérabilité 5 contre la prochaine attaque qui la touche avant la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 15 : vulnérabilité 10.
Niveau 25 : vulnérabilité 15.

Bracelets de frappe éclair — Niveau 5+

Appréciés des rôdeurs et des guerriers qui combattent avec deux armes, ces bracelets vous confèrent la capacité de frapper plus vite et plus fort.

Niv. 5 1 000 po — Niv. 25 625 000 po
Niv. 15 25 000 po
Emplacement d'objet : bras
Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir, si vous touchez une créature avec votre arme principale et votre arme secondaire, vous lui infligez 1d6 dégâts supplémentaires.
Niveau 15 : 2d6 dégâts.
Niveau 25 : 3d6 dégâts.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez une créature avec votre arme principale et votre arme secondaire tout en utilisant un pouvoir. Effectuez une attaque de base de corps à corps avec votre arme secondaire.

Bracelets de manœuvre audacieuse — Niveau 8+

Ces manchettes soyeuses vous aident à vous protéger quand vous vous déplacez parmi des adversaires sur leur garde.

Niv. 8 3 400 po — Niv. 18 85 000 po
Emplacement d'objet : bras
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité.
Niveau 18 : tant que ce pouvoir agit, vous pouvez faire rater une attaque d'opportunité qui vous vise. Vous devez déclarer l'utilisation de cet avantage avant de savoir si l'attaque touche ou non.

Bracelets de puissance mentale — Niveau 6

L'adage qui veut que « l'esprit l'emporte sur la matière » se vérifie dans les faits quand vous portez ces bracelets.

Emplacement d'objet : bras 1 800 po
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous effectuez une attaque de Force, un test de Force ou un test de compétence basée sur la Force. Vous utilisez votre modificateur d'Intelligence, Sagesse ou Charisme à la place de votre modificateur de Force pour déterminer le résultat du jet.

Bracelets de regain — Niveau 8

Ces protections de poignet palpitent d'une lueur rouge quand vous faites une pause pour reprendre votre souffle et augmentent vos défenses jusqu'à ce que vous retourniez au combat.

Emplacement d'objet : bras 3 400 po
Pouvoir (récupération) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 à tous vos jets, ainsi qu'à vos défenses et jets de sauvegarde.

Bracelets de répit — Niveau 2+

Ces manches de lin blanc, généralement portées par des médecins de guerre, propagent leurs soins.

Niv. 2 520 po — Niv. 22 325 000 po
Niv. 12 13 000 po
Emplacement d'objet : bras
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand un allié adjacent regagne des points de vie. Vous ou un autre allié qui vous adjacent récupérez 1d8 points de vie.
Niveau 12 : 2d8 points de vie.
Niveau 22 : 4d8 points de vie.

Bracelets de traumatisme — Niveau 7+

Lorsque vous portez ces brassards dentelés et assénez un coup meurtrier, la blessure que vous infligez est incurable pendant un certain temps.

Niv. 7 2 600 po — Niv. 27 1 625 000 po
Emplacement d'objet : bras
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous réussissez un coup critique. La cible ne peut pas regagner de points de vie (sauvegarde annule).
Niveau 27 : ce pouvoir devient un pouvoir de rencontre.

Bracelets des lames infinies — Niveau 11+

Grâce à ces protections de métal, vous disposez d'un arsenal permanent.

Niv. 11 9 000 po — Niv. 16 45 000 po
Emplacement d'objet : bras
Propriété : vous pouvez dégainer une *dague* +2 de ces bracelets comme si vous la sortiez d'un fourreau. La dague disparaît à la fin de votre tour de jeu. Ces bracelets peuvent aussi être produits pour fournir d'autres armes de jet légères, comme des shuriken.
Niveau 16 : dague +4.

Bracelets du sang versé — Niveau 10+

Le sang qui s'écoule de vos blessures réveille le puissant pouvoir d ces bracelets en cuir.

Niv. 10 5 000 po — Niv. 30 3 125 000 po
Niv. 20 125 000 po
Emplacement d'objet : bras
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes en péril. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux jets de dégâts de corps à corps jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous ne soyez plus en péril (dès que l'une de ces deux conditions est remplie).
Niveau 20 : bonus de pouvoir de +10.
Niveau 30 : bonus de pouvoir de +15.

Bracelets du sorcier — Niveau 11

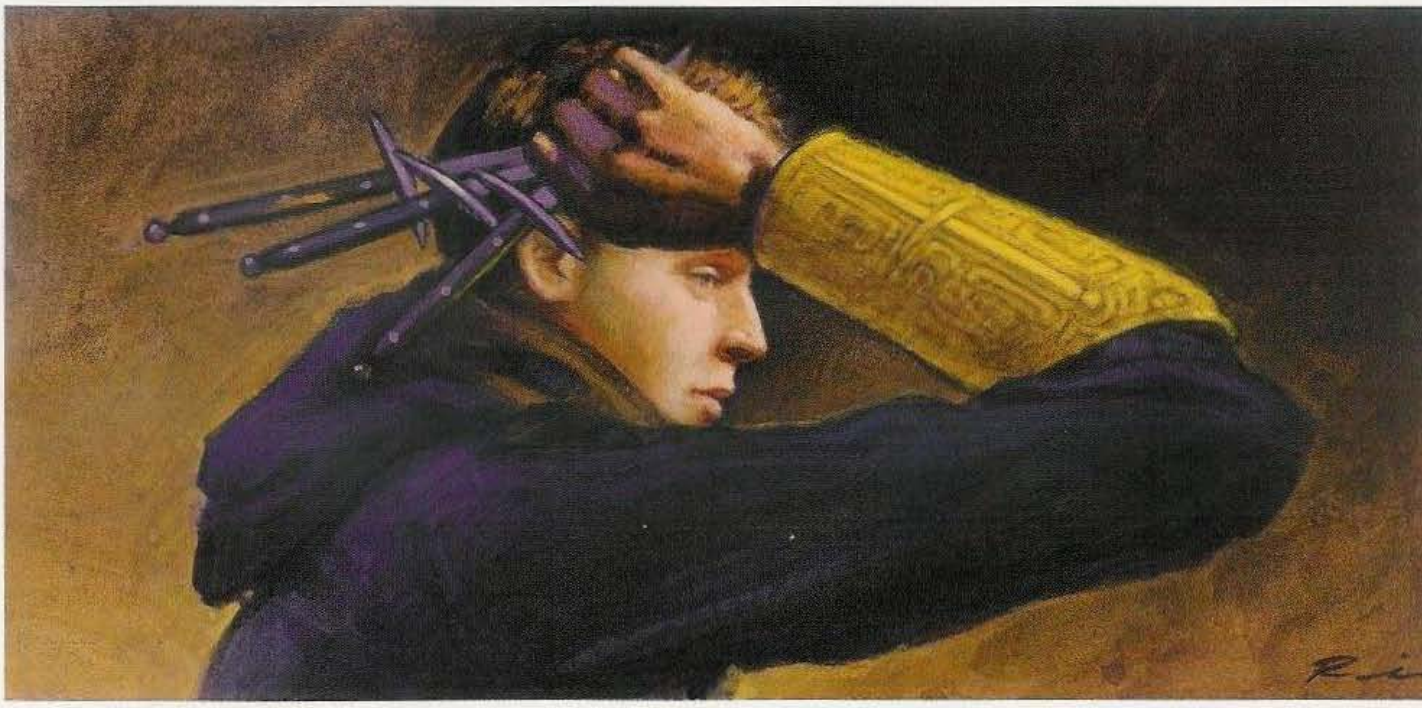
Ces manchettes de cuir noir décorées de symboles et de runes vou protègent contre ceux que vous avez maudits.

Emplacement d'objet : bras 9 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 à toutes les défenses contre les attaques des créatures soumises à votre envoûtement.

Bracelets en cuir de troll — Niveau 19+

Ces protections de poignet faites d'une immonde peau verdâtre trouvent toute leur utilité lorsque vous êtes blessé.

Niv. 19 105 000 po — Niv. 29 2 625 000 po
Emplacement d'objet : bras
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action mineure. Vous bénéficiez de régénération 5 jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous tombiez à 0 point de vie (ou moins). Si vous subissez des dégâts d'acide ou de feu, la régénération est réprimée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 29 : régénération 10.



Bracelets enflammés — Niveau 3+

Des flammèches tremblotantes dansent sur vos brassards et bondissent pour embraser votre arme lorsque vous réussissez un coup critique.

Niv. 3 680 po — Niv. 23 425 000 po
Niv. 13 17 000 po
Emplacement d'objet : bras
Propriété : lorsque vous réussissez un coup critique avec une attaque de corps à corps, vous infligez 1d6 dégâts de feu supplémentaires.
Niveau 13 : 1d10 dégâts de feu.
Niveau 23 : 2d6 dégâts de feu.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Votre prochaine attaque de corps à corps qui touche avant la fin de votre tour de jeu suivant inflige 1d6 dégâts de feu supplémentaires.
Niveau 13 : 2d6 dégâts de feu.
Niveau 23 : 3d6 dégâts de feu.

Bracelets rasoirs — Niveau 7+

Les bords tranchants de ces protections d'acier cisaillent l'adversaire qui tente de vous étreindre.

Niv. 7 2 600 po — Niv. 27 1 625 000 po
Niv. 17 65 000 po
Emplacement d'objet : bras
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests visant à vous dégager d'une étreinte. Lorsqu'une créature réussit à vous étreindre, elle subit 1d10 dégâts.
Niveau 17 : 2d10 dégâts.
Niveau 27 : 3d10 dégâts.

Brassards de fer spirituel — Niveau 8+

Ces bracelets de cristal poli sont parcourus de veines pourpres qui palpitent lorsque vous attaquez.

Niv. 8 3 400 po — Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po
Emplacement d'objet : bras
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec une attaque de corps à corps. Effectuez une attaque secondaire contre la cible : +11 contre Volonté ; en cas de succès, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 18 : +21 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 28 : +31 contre Volonté ; la cible est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Brassards de puissance — Niveau 6+

Ces brassards de fer augmentent les dégâts que vous infligez.

Niv. 6 1 800 po — Niv. 26 1 125 000 po
Niv. 16 45 000 po
Emplacement d'objet : bras
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de dégâts de corps à corps.
Niveau 16 : bonus d'objet de +4.
Niveau 26 : bonus d'objet de +6.

Brassards feuillefées — Niveau 4

Une éclatante lueur bleutée jaillit de ces brassards constitués d'une écorce épaisse, et le monde se met à tourner autour de vous.

Emplacement d'objet : bras 840 po
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous attaquez une cible adjacente. Avant d'effectuer votre jet d'attaque, vous vous téléportez dans la case la plus proche depuis laquelle vous pouvez prendre la cible en tenaille avec un allié.

Coudières de seconde chance — Niveau 5+

Alors que votre coup rate votre adversaire, ces pièces d'armure protégeant les coudes étincellent et ramènent votre arme vers sa cible.

Niv. 5 1 000 po — Niv. 25 625 000 po
Niv. 15 25 000 po
Emplacement d'objet : bras
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous ratez une attaque de corps à corps. Refaites le jet d'attaque et utilisez le second résultat, même s'il est pire que le premier.
Niveau 15 ou 25 : vous bénéficiez d'un bonus de +2 au nouveau jet d'attaque.
Niveau 25 : si votre nouvelle attaque échoue, effectuez une attaque de base de corps à corps contre la cible.

Écu de joute — Niveau 2+

Ce bouclier triangulaire et rainuré agit comme un rempart contre toute tentative visant à détourner la course de votre charge.

Niv. 2 520 po — Niv. 22 325 000 po
Niv. 12 13 000 po
Emplacement d'objet : bras
Bouclier : tous
Propriété : vous bénéficiez d'une résistance 5 aux dégâts des attaques d'opportunité que vous provoquez durant une charge. Après avoir chargé, il est impossible de vous pousser, de vous tirer ou de vous faire glisser jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 12 : résistance 10 aux dégâts.
Niveau 22 : résistance 15 aux dégâts.

Targes de contre-attaque — Niveau 4+

Ces deux boucliers placés sur les avant-bras sont assez petits pour ne pas vous gêner et améliorent vos attaques contre des adversaires déséquilibrés.

Niv. 4 840 po — Niv. 14 21 000 po
Emplacement d'objet : bras
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque de corps à corps vous rate. Vous effectuez une attaque de base de corps à corps contre l'attaquant.
Niveau 14 : ce pouvoir devient un pouvoir de rencontre.

CAPES ET AMULETTES

Amulettes et broches, capes et pèlerines : l'aventurier avisé qui prise l'élégance et tient à la vie ne s'en sépare jamais.

Après les armes et les amures, les capes et amulettes sont probablement les objets les plus importants pour un aventurier. En effet, chacun d'eux confère un bonus d'altération en Réflexes, Vigueur et Volonté. Par ailleurs, ils offrent une formidable protection contre les effets débilitants, les énergies élémentaires, voire la mort.

Bien que la plupart de ces objets soient de nature défensive, quelques-uns sont dotés d'enchantements offensifs. Certains améliorent aussi les tests de compétence, notamment ceux qui sont associés au Charisme.

CAPES ET AMULETTES

Niv.	Nom	Prix (po)
2	amulette de détermination +1	520
2	amulette de fermeté +1	520
2	amulette de robustesse +1	520
3	amulette de vigilance +1	680
3	broche de nonchalance +1	680
3	broche écran +1	680
3	cape du chirurgien +1	680
3	linceul du crépuscule +1	680
4	broche du guérisseur +1	840
4	cape de distorsion +1	840
4	cape du blessé fringant +1	840
4	collier de secours +1	840
5	cape du saltimbanque +1	1 000
7	amulette de détermination +2	2 600
7	amulette de fermeté +2	2 600
7	amulette de robustesse +2	2 600
7	pendentif de la fleur de feu +2	2 600
8	amulette de coriacité +2	3 400
8	amulette de résolution +2	3 400
8	amulette de vigilance +2	3 400
8	broche de nonchalance +2	3 400
8	broche écran +2	3 400
8	cape du chirurgien +2	3 400
8	col d'éloquence +2	3 400
8	fétiche du mauvais œil +2	3 400
8	linceul du crépuscule +2	3 400
8	talisman du pacificateur +2	3 400
8	talisman du seuil +2	3 400
9	broche du guérisseur +2	4 200
9	cape de distorsion +2	4 200
9	cape de prudence +2	4 200
9	cape du blessé fringant +2	4 200
9	collier de secours +2	4 200
9	médaillon de la mort ajournée +2	4 200
10	cape du saltimbanque +2	5 000
12	agrafe du noble sacrifice +3	13 000
12	amulette d'absence +3	13 000
12	amulette de détermination +3	13 000
12	amulette de fermeté +3	13 000
12	amulette de robustesse +3	13 000
12	pendentif de la fleur de feu +3	13 000

CAPES ET AMULETTES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
13	amulette de coriacité +3	17 000
13	amulette de résolution +3	17 000
13	amulette de vigilance +3	17 000
13	broche de nonchalance +3	17 000
13	broche écran +3	17 000
13	cape de l'araignée +3	17 000
13	cape du chirurgien +3	17 000
13	col d'éloquence +3	17 000
13	colifichet du menteur +3	17 000
13	fétiche du mauvais œil +3	17 000
13	linceul du crépuscule +3	17 000
13	parure abyssale +3	17 000
13	talisman du pacificateur +3	17 000
13	talisman du seuil +3	17 000
14	amulette d'atténuation +3	21 000
14	amulette d'insaisissabilité +3	21 000
14	amulette d'inviolabilité physique +3	21 000
14	amulette de la voix intérieure +3	21 000
14	broche du guérisseur +3	21 000
14	cape de distorsion +3	21 000
14	cape de prudence +3	21 000
14	cape du blessé fringant +3	21 000
14	cape du courroux enflammé +3	21 000
14	collier de secours +3	21 000
14	médaillon de la mort ajournée +3	21 000
15	amulette arachnide +3	25 000
15	broche de vigueur +3	25 000
15	cape de transposition +3	25 000
15	cape du saltimbanque +3	25 000
15	collier de boule de feu +3	25 000
15	torque de regain +3	25 000
17	agrafe du noble sacrifice +4	65 000
17	amulette d'absence +4	65 000
17	amulette de détermination +4	65 000
17	amulette de fermeté +4	65 000
17	amulette de robustesse +4	65 000
17	pendentif de la fleur de feu +4	65 000
18	amulette de coriacité +4	85 000
18	amulette de résolution +4	85 000
18	amulette de ténèbres matérielles +4	85 000
18	amulette de vigilance +4	85 000
18	broche de nonchalance +4	85 000
18	broche écran +4	85 000
18	cape de l'araignée +4	85 000
18	cape du chirurgien +4	85 000
18	cape refuge +4	85 000
18	col d'éloquence +4	85 000
18	colifichet du menteur +4	85 000
18	fétiche du mauvais œil +4	85 000
18	lavallière de lune +4	85 000
18	linceul du crépuscule +4	85 000
18	parure abyssale +4	85 000
18	talisman du pacificateur +4	85 000
18	talisman du seuil +4	85 000
19	amulette d'atténuation +4	105 000
19	amulette d'insaisissabilité +4	105 000
19	amulette d'inviolabilité physique +4	105 000
19	amulette de la voix intérieure +4	105 000

CAPES ET AMULETTES (suite)

Niv.	Nom	Prix (po)
19	amulette du dragon +4	105 000
19	broche du guérisseur +4	105 000
19	cape de distorsion +4	105 000
19	cape de l'automne +4	105 000
19	cape de prudence +4	105 000
19	cape du blessé fringant +4	105 000
19	cape du courroux enflammé +4	105 000
19	collier de secours +4	105 000
19	loques royales +4	105 000
19	médaillon de la mort ajournée +4	105 000
20	amulette arachnide +4	125 000
20	broche de vigueur +4	125 000
20	cape de transposition +4	125 000
20	cape du saltimbanque +4	125 000
20	collier de boule de feu +4	125 000
20	torque de regain +4	125 000
22	agrafe du noble sacrifice +5	325 000
22	amulette d'absence +5	125 000
22	amulette de détermination +5	325 000
22	amulette de fermeté +5	325 000
22	amulette de robustesse +5	325 000
22	pendentif de la fleur de feu +5	325 000
23	amulette de coriacité +5	425 000
23	amulette de résolution +5	425 000
23	amulette de ténèbres matérielles +5	425 000
23	amulette de vigilance +5	425 000
23	broche de nonchalance +5	425 000
23	broche écran +5	425 000
23	cape de l'araignée +5	425 000
23	cape du chirurgien +5	425 000
23	cape refuge +5	425 000
23	col d'éloquence +5	425 000
23	colifichet du menteur +5	425 000
23	fétiche du mauvais œil +5	425 000
23	lavallière de lune +5	425 000
23	linceul du crépuscule +5	425 000
23	parure abyssale +5	425 000
23	talisman du pacificateur +5	425 000
23	talisman du seuil +5	425 000
24	amulette d'atténuation +5	525 000
24	amulette d'insaisissabilité +5	525 000
24	amulette d'inviolabilité physique +5	525 000
24	amulette de la voix intérieure +5	525 000
24	amulette du dragon +5	525 000
24	broche du guérisseur +5	525 000
24	cape de distorsion +5	525 000
24	cape de l'automne +5	525 000
24	cape de prudence +5	525 000
24	cape du blessé fringant +5	525 000
24	cape du courroux enflammé +5	525 000
24	cape trompe-la-mort +5	525 000
24	collier de secours +5	525 000
24	loques royales +5	525 000
24	médaillon de la mort ajournée +5	525 000
25	amulette arachnide +5	625 000
25	broche de vigueur +5	625 000
25	cape d'évolution élémentaire +5	625 000
25	cape de transposition +5	625 000

CAPES ET AMULETTES (suite)

Niv.	Nom	Prix (po)
25	cape du saltimbanque +5	625 000
25	collier de boule de feu +5	625 000
25	médaillon de vie +5	625 000
25	torque de regain +5	625 000
27	agrafe du noble sacrifice +6	1 625 000
27	amulette d'absence +6	1 625 000
27	amulette de détermination +6	1 625 000
27	amulette de fermeté +6	1 625 000
27	amulette de robustesse +6	1 625 000
27	pendentif de la fleur de feu +6	1 625 000
28	amulette de coriacité +6	2 125 000
28	amulette de résolution +6	2 125 000
28	amulette de ténèbres matérielles +6	2 125 000
28	amulette de vigilance +6	2 125 000
28	broche de nonchalance +6	2 125 000
28	broche écran +6	2 125 000
28	cape de l'araignée +6	2 125 000
28	cape du chirurgien +6	2 125 000
28	cape refuge +6	2 125 000
28	col d'éloquence +6	2 125 000
28	colifichet du menteur +6	2 125 000
28	fétiche du mauvais œil +6	2 125 000
28	lavallière de lune +6	2 125 000
28	linceul du crépuscule +6	2 125 000
28	parure abyssale +6	2 125 000
28	talisman du pacificateur +6	2 125 000
28	talisman du seuil +6	2 125 000
29	amulette d'atténuation +6	2 625 000
29	amulette d'insaisissabilité +6	2 625 000
29	amulette d'inviolabilité physique +6	2 625 000
29	amulette de l'irréductible +6	2 625 000
29	amulette de la voix intérieure +6	2 625 000
29	amulette du dragon +6	2 625 000
29	broche du guérisseur +6	2 625 000
29	cape de distorsion +6	2 625 000
29	cape de l'automne +6	2 625 000
29	cape de prudence +6	2 625 000
29	cape du blessé fringant +6	2 625 000
29	cape du courroux enflammé +6	2 625 000
29	cape trompe-la-mort +6	2 625 000
29	collier de secours +6	2 625 000
29	étoile de la mer astrale +6	2 625 000
29	loques royales +6	2 625 000
29	médaillon de la mort ajournée +6	2 625 000
30	amulette arachnide +6	3 125 000
30	broche de vigueur +6	3 125 000
30	cape d'évolution élémentaire +6	3 125 000
30	cape de transposition +6	3 125 000
30	cape du phénix +6	3 125 000
30	cape du saltimbanque +6	3 125 000
30	collier de boule de feu +6	3 125 000
30	gorgerin de réciprocité +6	3 125 000
30	médaillon de vie +6	3 125 000
30	talisman du rejet +6	3 125 000
30	torque de regain +6	3 125 000

Agrafe du noble sacrifice — Niveau 12+

Cette boucle dorée de cape puise dans votre essence vitale pour protéger vos amis.

Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois qu'un allié situé dans un rayon de 5 cases dépense une récupération, celle-ci est déduite de votre total et non du sien. Chaque fois qu'un allié dépense ainsi l'une de vos récupérations, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal au bonus d'altération de l'agrafe.

Amulette arachnide — Niveau 15+

Vos capacités de résistance au poison sont accrues lorsque vous portez ce talisman en forme d'araignée.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : vous bénéficiez d'une résistance au poison 10. *Niveau 25 ou 30 :* résistance au poison 15.

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque de corps à corps. L'attaquant subit 1d10 dégâts de poison et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). L'attaquant subit également un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de poison jusqu'à la fin de la rencontre. *Niveau 25 ou 30 :* 2d10 dégâts de poison, 20 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Amulette d'absence — Niveau 12+

Cette babiole de cristal n'est pas sertie et une simple bande de peau permet de la passer autour du cou.

Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : les tentatives de scrutation vous visant échouent automatiquement, comme si vous n'existiez pas. Cela concerne également votre position et les biens en votre possession.

Amulette d'atténuation — Niveau 14+

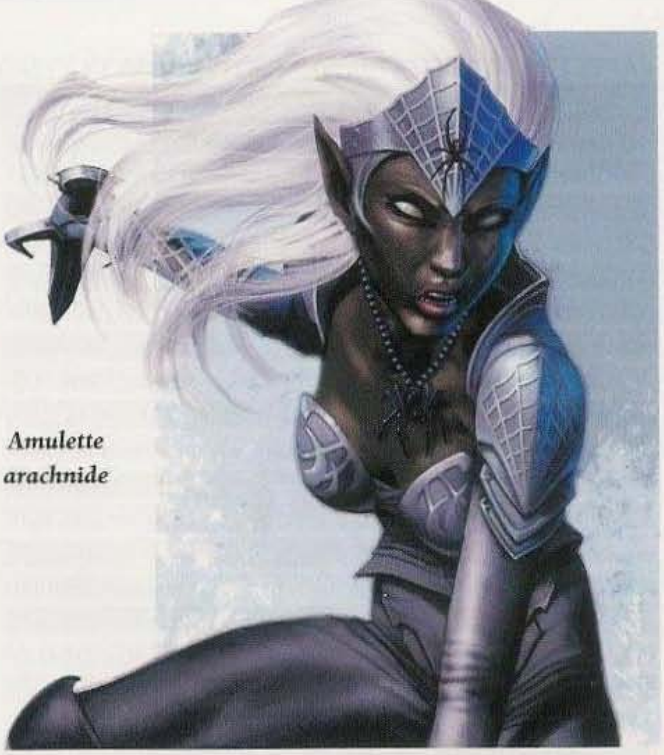
Ce bijou grossier est doté d'une coquille caoutchouteuse qui durcit brièvement la peau.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque infligeant des dégâts. Réduisez les dégâts de 15. *Niveau 24 ou 29 :* réduisez les dégâts de 20.



Amulette arachnide

Amulette d'insaisissabilité — Niveau 14+

Des cercles concentriques de frêne blanc, de chêne et d'une essence rougeâtre ont été pyrogravés d'une croix dans le but de repousser les attaques.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : si vous terminez votre tour de jeu à au moins 4 cases de celle dans laquelle vous l'avez commencé, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à la CA et en Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Amulette d'inviolabilité physique — Niveau 14+

Ce rubis protecteur en forme de cœur est conservé dans une cage en or.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous et vos alliés situés dans un rayon d'un nombre de cases égal à 2 + le bonus d'altération de l'amulette effectuez un jet de sauvegarde contre tous les effets de dégâts continus en cours.

Amulette de coriacité — Niveau 8+

Prenant la forme d'un disque de platine incrusté d'une étoile cristalline, cette amulette permet de surmonter les blessures récalcitrantes.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque qui inflige des dégâts continus. Effectuez un jet de sauvegarde contre les dégâts continus. En cas d'échec, vous ne perdez pas l'usage de ce pouvoir et cela n'affecte pas le nombre de pouvoirs quotidiens d'objets magiques que vous êtes en droit d'utiliser chaque jour.

Amulette de détermination — Niveau 2+

Votre esprit est protégé lorsque vous portez ce talisman en fer froid.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets accompagnés des mots-clés charme, illusion ou sommeil.

Amulette de fermeté — Niveau 2+

Que le tourment soit corporel ou mental, ce collier de mithral vous offre une seconde chance de vous en débarrasser.

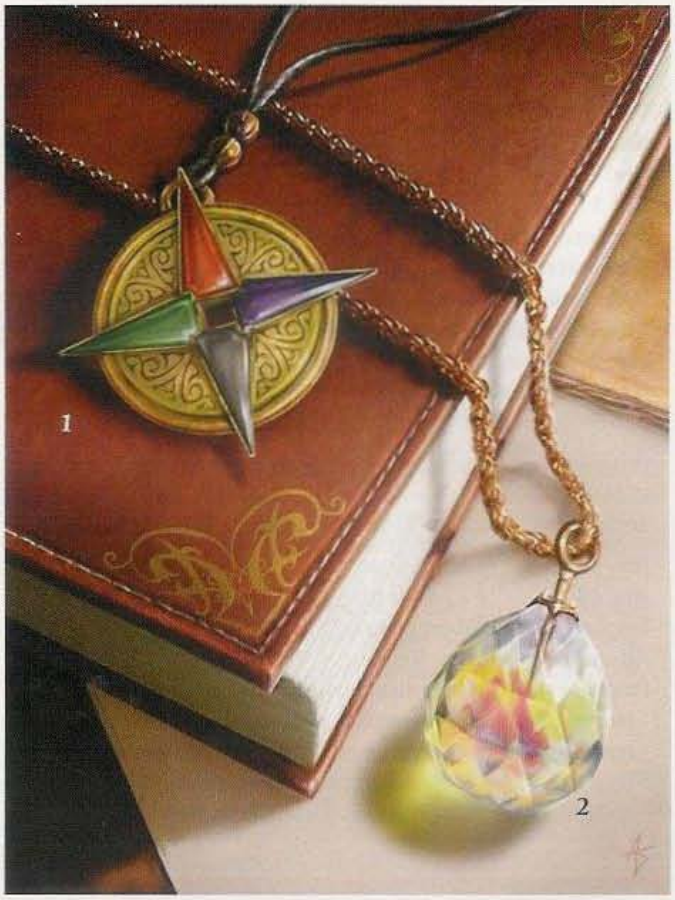
Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien) : aucune. Utilisez ce pouvoir lorsque vous ratez un jet de sauvegarde. Refaites ce jet de sauvegarde, en conservant le nouveau résultat même s'il est pire que le premier.

Amulette de l'irréductible — Niveau 29

Cette magnifique amulette incrustée de rubis qui luisent quand on l'utilise démontre que certains héros ne s'avouent jamais vaincus.

Niv. 29 +6 2 625 000 po
Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous tombez à 0 point de vie (ou moins). Dépensez autant de récupérations que vous le souhaitez et regagnez les points de vie correspondants.



1. Amulette de coriacité ; 2. Amulette de résolution

Amulette de la voix intérieure — Niveau 14+

Ce diamant limpide vous aide à surmonter les tentatives de coercition mentale.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets accompagnés des mots-clés charme ou terreur.
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'on vous domine par un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler. Effectuez alors un jet de sauvegarde contre l'effet. En cas d'échec, vous ne perdez pas l'usage de ce pouvoir et cela n'affecte pas le nombre de pouvoirs quotidiens d'objets magiques que vous êtes en droit d'utiliser chaque jour.

Amulette de résolution — Niveau 8+

Le cristal serti dans cette amulette favorise votre concentration.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes hébété ou étourdi par une attaque. Effectuez un jet de sauvegarde contre l'état préjudiciable en question. En cas d'échec, vous ne perdez pas l'usage de ce pouvoir et cela n'affecte pas le nombre de pouvoirs quotidiens d'objets magiques que vous êtes en droit d'utiliser chaque jour.

Amulette de robustesse — Niveau 2+

Cette amulette saisissante vous protège contre les effets délétères sur le plan physique.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65 000 po
Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets accompagnés du mot-clé poison et ceux qui vous affaiblissent, vous ralentissent ou vous immobilisent.

Amulette de ténèbres matérielles — Niveau 18+

Les ombres s'accumulent autour du porteur de cette amulette d'onyx.

Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 23	+5	425 000 po			

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : tant que vous êtes dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans l'obscurité, on considère que vous disposez d'un abri contre les attaques à distance et de zone. Cette propriété s'applique même contre les attaquants capables de vous voir normalement ou qui ignorent les malus habituels liés au camouflage.

Amulette de vigilance — Niveau 3+

Cette petite amulette est gravée d'un œil qui affûte vos sens.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : vous bénéficiez aux tests de Perception d'un bonus d'objet égal au bonus d'altération de l'amulette.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, les ennemis ne bénéficient pas de l'habituel bonus de +2 aux jets d'attaque lorsqu'ils jouissent d'un avantage de combat contre vous. Ils profitent toutefois des autres bénéfices de l'avantage de combat.

Amulette du dragon — Niveau 19+

Cette magnifique amulette en forme de dragon ornementée de runes draconiques est très prisée des drakéides.

Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 24	+5	525 000 po			

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : si vous êtes drakéide, vous bénéficiez d'une résistance 10 au type de dégâts correspondant à votre pouvoir *souffle de dragon*. Quand vous utilisez votre pouvoir *souffle de dragon*, la résistance passe à 20 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 24 : résistance 15, résistance 30 après *souffle de dragon*.
Niveau 29 : résistance 20, résistance 40 après *souffle de dragon*.

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous vous retrouvez en péril. Si vous disposez du pouvoir *souffle de dragon*, vous pouvez l'utiliser même si vous l'avez déjà dépensé pour la rencontre en cours.

Broche de nonchalance — Niveau 3+

Cet écusson doré galvanise vos alliés dans les circonstances les plus funestes.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un allié situé dans un rayon de 10 cases rate un jet de sauvegarde. Cet allié refait le jet de sauvegarde avec un bonus de pouvoir de +2, en conservant le nouveau résultat même s'il est pire que le premier. *Niveau 13 ou 18 :* un allié situé dans un rayon de 20 cases.
Niveau 23 ou 28 : un allié situé dans votre ligne de mire.

Broche de vigueur — Niveau 15+

Cette broche chaude en séquoia a la forme d'un cœur et palpite légèrement, symbolisant la persistance de la vie.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : augmentez vos points de vie maximums de 5.
Niveau 20 : augmentez vos points de vie maximums de 10.
Niveau 25 : augmentez vos points de vie maximums de 15.
Niveau 30 : augmentez vos points de vie maximums de 20.

Broche du guérisseur — Niveau 4+

Ce joyau d'aspect anodin accroît vos pouvoirs curatifs.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir qui vous permet, à vous ou un allié, de regagner des points de vie, ajoutez le bonus d'altération de la broche au total de points de vie récupérés.

Broche écran — Niveau 3+

Cet écusson en argent absorbe les attaques de force.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : vous bénéficiez d'une résistance à la force 10.
Niveau 13 ou 18 : résistance à la force 15.
Niveau 23 ou 28 : résistance à la force 20.

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque de zone, de proximité ou à distance. Vous bénéficiez contre cette attaque d'une résistance à tous les dégâts égale à la valeur de résistance à la force de la broche.

Cape d'évolution élémentaire — Niveau 25+

Cousue avec les formes élémentaires matérielles, cette cape adopte l'aspect de l'élément auquel elle doit résister.

Niv. 25	+5	625 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Choisissez un type de dégâts dans la liste suivante : acide, électricité, feu, froid et tonnerre. Vous bénéficiez d'une résistance 10 au type de dégâts en question jusqu'à la fin de la rencontre.
Pouvoir (à volonté) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous subissez les dégâts d'une attaque alors que vous êtes sous l'effet du pouvoir quotidien de l'objet. Changez la résistance conférée par la cape qui s'applique désormais à un autre type de dégâts choisi dans la liste. Cet effet persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, moment auquel le type de dégâts redevient celui choisi pour la rencontre (lorsque vous avez activé le pouvoir quotidien de l'objet).

Cape de distorsion — Niveau 4+

Cette cape s'agite autour de vous comme l'air chaud et trouble du plus ardent des déserts.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : les attaques à distance qui vous visent depuis plus de 5 cases subissent un malus de -5 au jet d'attaque.

Cape de l'araignée — Niveau 13+

Cette cape soyeuse présente des motifs de toile d'araignée.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets qui vous immobilisent ou vous maîtrisent.
Niveau 23 ou 28 : vous bénéficiez également d'une résistance au poison 15.
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un ennemi adjacent vous attaque ou s'éloigne de vous. Effectuez une attaque : corps à corps 1 ; Intelligence, Sagesse, ou Charisme contre Réflexes ; en cas de réussite, la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Cape de l'automne — Niveau 19+

Tissée de feuilles exotiques de Féerie, cette cape vous transporte vers une niche paisible où les tourments sont plus supportables.

Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 24	+5	525 000 po			

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action de mouvement. Vous disparaissez du monde pour vous rendre vers un lieu sûr de Féerie. Pendant cet interlude, tous les effets auxquels vous êtes soumis sont réprimés (vous ne subissez par exemple pas de dégâts continus). Vous effectuez tout à fait normalement vos jets de sauvegarde à la fin de chaque tour de jeu, si ce n'est que vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2. En outre, malgré votre absence, vous demeurez conscient de votre environnement comme si vous étiez resté à l'endroit d'où vous êtes parti. Au début de chaque tour de jeu suivant, vous pouvez choisir de reparaître dans un espace situé dans un rayon de 5 cases de votre dernière position. Il doit cependant exister une ligne de mire entre ces deux positions (vous ne pouvez donc pas reparaître de l'autre côté d'un mur).

Cape de prudence — Niveau 9+

Les drakéides se réfèrent à ce vêtement lisse sous le terme de « cape du lâche », car il facilite les replis d'urgence.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à la VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous attaquez une cible alors que ce pouvoir est actif, l'effet prend fin et vous êtes étourdi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Cape de transposition — Niveau 15+

Cette cape chatoyante dissimule votre position exacte.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : à chaque rencontre, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à la CA et en Réflexes, jusqu'à ce qu'une attaque vous touche.
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque de corps à corps ou à distance. L'attaquant doit refaire l'attaque, en conservant le nouveau résultat même s'il est pire que le premier. Si l'attaquant vous rate, vous pouvez vous téléporter de 1 case.

Cape du blessé fringant — Niveau 4+

Des veines rouges et fines se forment sur l'étoffe de cette belle cape lorsque vous invoquez ses propriétés curatives.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : si vous utilisez votre second souffle alors que vous êtes en péril, vous pouvez dépenser deux récupérations au lieu d'une (et regagner les points de vie correspondant à chacune).

Cape du chirurgien — Niveau 3+

Ce vêtement vous instille la confiance et les connaissances nécessaires pour apaiser les douleurs d'un allié.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : vous bénéficiez aux tests de Soins d'un bonus d'objet égal au bonus d'altération de la cape.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Un allié adjacent regagne 1 récupération déjà dépensée dans la journée.

Cape du courroux enflammé — Niveau 14+

Des volutes de fumée s'échappent de temps à autre de ce vêtement, qui peut s'embraser quand vous le désirez.

Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : vous bénéficiez aux tests d'Intimidation d'un bonus d'objet égal au bonus d'altération de la cape.
Pouvoir (quotidien ✦ feu) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos attaques de corps à corps infligent des dégâts de feu supplémentaires égaux au bonus d'altération de la cape. Par ailleurs, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi qui vous touche avec une attaque de corps à corps subit 3d6 dégâts de feu.
Niveau 19 : 4d6 dégâts de feu.
Niveau 24 : 5d6 dégâts de feu.
Niveau 29 : 6d6 dégâts de feu.

Cape du phénix — Niveau 30

Cette élégante pèlerine est tissée de feu élémentaire.

Niv. 30 +6 3 125 000 po
Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien ✦ feu, guérison) : aucune. Utilisez ce pouvoir lorsque vous tombez à 0 point de vie (ou moins). Vous infligez 3d10 dégâts de feu à tous les ennemis situés dans un rayon de 3 cases, puis vous disparaissez du monde dans une volute de fumée. Au début de votre tour de jeu suivant, vous reparaissez dans le même espace (ou dans l'espace inoccupé le plus proche si l'autre est désormais pris). Vous retrouvez vos points de vie maximums et tous les effets qui vous affectaient disparaissent. Vous perdez toutes vos récupérations restantes (le cas échéant).

Cape du phénix

JASON A. ENGLE & CHRIS SEAMAN

Cape du saltimbanque — Niveau 5+

D'un mouvement gracieux de ce vêtement ourlé de soie, vous vous soustrayez au danger.

Niv. 5	+1	1 000 po	Niv. 20	+4	125 000 po
Niv. 10	+2	5 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque. Vous vous téléportez de 5 cases et jouissez d'un avantage de combat contre l'attaquant jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Cape refuge — Niveau 18+

Cet habit volumineux vous enveloppe quand vous êtes blessé, vous procurant un lieu sûr où récupérer.

Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 23	+5	425 000 po			

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous subissez des dégâts infligés par un ennemi ou un piège. Vous disparaissez du monde et vous rendez par le biais de votre cape dans un autre plan. Au début de votre tour de jeu suivant, vous reparaissez dans un rayon de 5 cases de votre position de départ.

Cape trompe-la-mort — Niveau 24+

Cette pèlerine volumineuse vous permet de vous dérober à la mort.

Niv. 24	+5	525 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien ✦ illusion) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous tombez à 0 point de vie (ou moins). Vous vous retrouvez alors à 1 point de vie. Vous devenez également invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous attaquiez (dès que l'une de ces deux conditions est remplie). Tant que vous n'êtes pas visible, une illusion de votre corps inerte apparaît au sol, à l'endroit où vous auriez dû tomber. Quiconque touche ou manipule le corps d'une manière ou d'une autre prend automatiquement conscience de l'illusion. Sans cela, un test de Perception (DD 20 + niveau de la cape) est nécessaire pour déceler la supercherie.

Col d'éloquence — Niveau 8+

Ce collier en soie damassée affûte la langue et sait plaire aux diplomates comme aux aristocrates.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : vous bénéficiez aux tests de Bluff et de Diplomatie d'un bonus d'objet égal au bonus d'altération de l'objet.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir après avoir effectué un test de Bluff ou de Diplomatie. Refaites le test, en conservant le nouveau résultat même s'il est pire que le premier.

Colifichet du menteur — Niveau 13+

Ces babioles sont toutes différentes, mais se présentent toujours comme des colliers de peu de valeur.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : vous bénéficiez aux tests de Bluff d'un bonus d'objet égal au bonus d'altération du colifichet. Quand vous portez l'objet, il apparaît comme non magique, sauf pour les observateurs qui réussissent un test d'Arcanes (DD 20 + niveau de l'objet).

Propriété : lorsque vous êtes la cible d'un rituel de divination ou de scrutation, tel qu'Observation de créature ou Perception des mensonges, le ritualiste doit réussir un test d'Arcanes opposé à votre test de Bluff. S'il échoue, le rituel ne fonctionne pas sur vous, le ritualiste ne connaît pas la source de son échec et les ressources sont utilisées comme s'il avait exécuté le rituel de manière tout à fait normale.

Collier de boule de feu — Niveau 15+

Une étoile rubis qui luit d'une flamme intérieure est suspendue à votre cou par une chaîne métallique.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien ✦ feu) : action simple. Vous décrochez le rubis du collier et le lancez. Effectuez une attaque : explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; Intelligence ou Dextérité contre Réflexes (ajoutez le bonus d'altération du collier au jet d'attaque) ; en cas de réussite, la cible subit 5d6 + le bonus d'altération du collier dégâts de feu (demi-dégâts en cas d'échec). Après un repos prolongé, un nouveau rubis se forme sur le collier, utilisable normalement.

Niveau 20 : 6d6 + bonus d'altération dégâts de feu.

Niveau 25 : 7d6 + bonus d'altération dégâts de feu.

Niveau 30 : 8d6 + bonus d'altération dégâts de feu.

Collier de secours — Niveau 4+

Serti d'un jaspe sanguin, ce collier aide à la guérison.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105 000 po
Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : vous gagnez un nombre de points de vie supplémentaires égal au bonus d'altération de l'objet lorsque vous dépensez une récupération pour regagner des points de vie.

Étoile de la Mer Astrale — Niveau 29

Cet énorme saphir en étoile se met à luire lorsque vos alliés sont proches de la mort et vous permet de puiser dans votre force vitale pour les ragaillardir.

Niv. 29	+6	2 625 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un allié situé dans votre ligne de mire tombe à 0 point de vie (ou moins). Dépensez une récupération. L'allié regagne autant de points de vie que s'il avait lui-même dépensé une récupération.

Fétiche du mauvais œil — Niveau 8+

Cet œil mauvais et injecté de sang suspendu à une lanière de cuir châtie ceux qui cherchent à profiter contre vous de leur position favorable.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : les ennemis qui vous touchent alors qu'ils jouissent d'un avantage de combat contre vous subissent des dégâts nécrotiques égaux au bonus d'altération de l'objet.

Gorgerin de réciprocité — Niveau 30

Des runes signifiant « œil pour œil » ornent ce magnifique gorgerin de platine.

Niv. 30	+6	3 125 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque. L'attaquant est également touché par l'attaque (pas de jet d'attaque nécessaire) ; le jet de dégâts et les effets sont les mêmes que ceux qui vous ont frappé.

Lavallière de lune — Niveau 18+

Ce pendentif dégage comme un rayon de lune lorsqu'on vous attaque, stupéfiant alors vos ennemis.

Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 23	+5	425 000 po			

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous effectuiez une attaque, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses et toute créature qui vous touche est hébétée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Linceul du crépuscule — Niveau 3+

Cette cape bouffante s'abreuve de la lumière environnante.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85 000 po
Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Propriété : vous bénéficiez aux tests de Discrétion effectués dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans l'obscurité d'un bonus d'objet égal au bonus d'altération du linceul.

Pouvoir (quotidien ✦ périmètre) : action mineure. Vous créez un périmètre de lumière faible (explosion de proximité 10) qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Toute lumière vive créée ou apportée dans le périmètre est réduite à une lumière faible tant qu'elle y reste.

Loques royales — Niveau 19+

Cette cape en lambeaux cache bien ses vertus défensives.

Niv. 19	+4	105 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 24	+5	525 000 po			

Emplacement d'objet : cou

Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté

Pouvoir (quotidien ✦ charme) : action mineure. Effectuez une attaque : explosion de proximité 5 ; vise les ennemis uniquement ; niveau de l'objet + 3 contre Volonté ; la cible ne peut pas vous attaquer (sauvegarde annule).

Médaillon de la mort ajournée — Niveau 9+

Ce talisman peu ordinaire repousse la poigne glaciale de la mort.

Niv. 9	+2	4 200 po	Niv. 24	+5	525 000 po
Niv. 14	+3	21 000 po	Niv. 29	+6	2 625 000 po
Niv. 19	+4	105 000 po			

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien) : aucune. Utilisez ce pouvoir lorsque vous tombez à 0 point de vie (ou moins). Vous récupérez 3 points de vie par point de bonus d'altération de l'objet.

Médaillon de vie — Niveau 25+

Ce petit pendentif en forme de cœur se met à battre légèrement lorsque vous tombez au combat, rattrapant votre esprit fugace aux portes de la mort.

Niv. 25	+5	625 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : vous réussissez automatiquement les jets de sauvegarde contre la mort.

Parure abyssale — Niveau 13+

Faite de métal carbonisé et tordu, cette lourde chaîne dégage une véritable aura de haine.

Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque infligeant des dégâts d'acide, électricité, feu, froid ou tonnerre. Vous bénéficiez d'une résistance 20 au type de dégâts correspondant jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. *Niveau 24 ou 29 :* résistance 30.

Pendentif de la fleur de feu — Niveau 7+

Ce bijou qui se présente comme un chapelet d'opales de feu libère une vengeance embrasée.

Niv. 7	+2	2 600 po	Niv. 22	+5	325 000 po
Niv. 12	+3	13 000 po	Niv. 27	+6	1 625 000 po
Niv. 17	+4	65 000 po			

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : si une attaque ennemie vous inflige des dégâts de feu, la première attaque que vous effectuez avant la fin de votre tour de jeu suivant inflige des dégâts de feu supplémentaires égaux au bonus d'altération du pendentif.

Talisman du pacificateur — Niveau 8+

Sculptée dans l'albâtre jusqu'à prendre la forme d'une colombe stylisée, cette amulette vous rend plus charmant.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : vous bénéficiez aux tests de Diplomatie d'un bonus d'objet égal au bonus d'altération du talisman.
Pouvoir (quotidien ✦ charme) : action mineure. Choisissez une cible située dans un rayon de 10 cases. Celle-ci subit un malus de -2 aux jets d'attaque de corps à corps et à distance qui vous visent, jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous l'attaquiez (dès que l'une des deux conditions est remplie).

Talisman du rejet — Niveau 30

Ce talisman de platine est serti de diamants astraux qui dégagent une vive lumière et libèrent une vague de force lorsque vous êtes menacé.

Niv. 30	+6	3 125 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque de corps à corps. Effectuez une attaque contre l'ennemi qui vous a attaqué : corps à corps 1 ; +35 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible glisse de 5 cases et est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Talisman du seuil — Niveau 8+

Vous vous soustrayez à l'emprise de la mort grâce à ce petit pendentif.

Niv. 8	+2	3 400 po	Niv. 23	+5	425 000 po
Niv. 13	+3	17 000 po	Niv. 28	+6	2 125 000 po
Niv. 18	+4	85 000 po			

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde contre la mort.

Torque de regain — Niveau 15+

Ce collier d'or et de platine renferme un réservoir d'énergie dans lequel vous pouvez puiser.

Niv. 15	+3	25 000 po	Niv. 25	+5	625 000 po
Niv. 20	+4	125 000 po	Niv. 30	+6	3 125 000 po

Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir après avoir employé un pouvoir de rencontre d'un niveau inférieur ou égal à celui du torque. Lancez 1d20 + le bonus d'altération du torque. Si le résultat est supérieur ou égal à 10, ce pouvoir est renouvelé comme si vous aviez pris un repos court. Si le résultat est inférieur à 10, vous ne perdez pas l'usage de ce pouvoir et cela n'affecte pas le nombre de pouvoirs quotidiens d'objets magiques que vous êtes en droit d'utiliser chaque jour.

CASQUES ET BANDEAUX

Votre esprit est votre meilleure arme. Veillez à ce qu'il soit aussi bien équipé et protégé que votre corps.

Les objets magiques pour la tête confèrent des avantages liés à l'esprit. Les personnages qui cherchent à protéger leur esprit des intrusions et ceux qui veulent au contraire s'en servir d'arme trouveront leur bonheur dans les pages qui suivent.

CASQUES ET BANDEAUX

Niv.	Nom	Prix (po)
1	bandeau de perception	360
2	bésicles de visée	520
2	gemme de colloque	520
2	lunettes de lecture	520
3	bandeau de la seconde chance	680
3	bésicles de l'arcaniste	680
4	casque tacticien	840
4	heaume d'obstination	840
4	heaume d'opportunité	840
5	heaume du cerf	1 000
5	lorgnons de l'incrédule	1 000
5	lunettes de vision médicinale	1 000
5	ventail funèbre	1 000
6	couronne des poternes	1 800
6	phylactère de divinité	1 800
7	bandeau du chasseur	2 600
7	couronne feuillue	2 600
7	diadème persuasif	2 600
7	heaume des sens souverains	2 600
8	coiffe de fer spirituel	3 400
8	lunettes du clair de lune	3 400
8	serre-tête d'insoumission	3 400
8	trompe-l'œil	3 400
9	couronne de l'héritier infernal	4 200
9	lorgnons du bestiaire	4 200
10	bandeau d'intellect	5 000
10	calotte de respiration aquatique	5 000
10	couronne de lauriers	5 000
10	couvre-chef de déguisement	5 000
10	heaume échaudé	5 000
11	bandeau d'assaut mental	9 000
11	bandeau de perception	9 000
11	couronne des poternes	9 000
11	masque de la couleuvre	9 000
12	bésicles de visée	13 000
12	gemme de colloque	13 000
13	heaume de l'effroi	17 000
14	casque tacticien	21 000
14	heaume de polyvalence	21 000
14	heaume d'opportunité	21 000
14	masque de terreur	21 000
15	couronne de la rébellion sauvage	25 000
15	fronteau de schisme psychique	25 000
15	heaume du cerf	25 000
15	ventail funèbre	25 000
16	bandeau d'assaut psychique	45 000

CASQUES ET BANDEAUX (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
16	bandeau de commotion	45 000
16	bandeau d'intuition	45 000
16	couronne des mille yeux	45 000
16	couronne des poternes	45 000
16	heaume de l'inquisiteur	45 000
16	heaume des horreurs enfouies	45 000
17	bandeau d'incantation rapide	65 000
17	diadème persuasif	65 000
17	heaume de torve	65 000
17	lunettes du faucon	65 000
18	coiffe de fer spirituel	85 000
18	couronne des racines du monde	85 000
18	heaume de prompt châtiment	85 000
18	serre-tête d'insoumission	85 000
19	couronne de l'héritier infernal	105 000
19	œil de la terre nourricière	105 000
20	bandeau d'intellect	125 000
20	couronne de la rébellion sauvage	125 000
20	couronne de lauriers	125 000
20	masque du filou	125 000
21	bandeau de discernement	225 000
21	bandeau de perception	225 000
21	coiffe de concentration	225 000
21	pierre ioun de subsistance	225 000
22	bésicles de visée	325 000
22	pierre ioun d'éloquence	325 000
23	bandeau de vigilance	425 000
23	pierre ioun de solidarité	425 000
24	casque tacticien	525 000
24	heaume d'opportunité	525 000
25	bandeau de télépathie	625 000
25	couronne de la rébellion sauvage	625 000
25	heaume du cerf	625 000
25	pierre ioun de régénération	625 000
25	ventail funèbre	625 000
26	capuchon mécanique	1 125 000
27	diadème persuasif	1 625 000
27	œil du basilic	1 625 000
28	coiffe de lucidité	2 125 000
28	serre-tête d'insoumission	2 125 000
29	diadème d'instinct de survie	2 625 000
30	bandeau d'intellect	3 125 000
30	couronne de lauriers	3 125 000
30	serpent de bronze	3 125 000

Bandeau d'assaut mental — Niveau 11

Vos attaques mentales font plus souvent mouche lorsque vous portez cet élégant bandeau.

Emplacement d'objet : tête 9 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Volonté.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts lorsque vous effectuez des attaques associées à la Sagesse, à l'Intelligence ou au Charisme.

Bandeau d'assaut psychique — Niveau 16

Ce bandeau de cuir est cousu de fragments de cristal.

Emplacement d'objet : tête 45 000 po

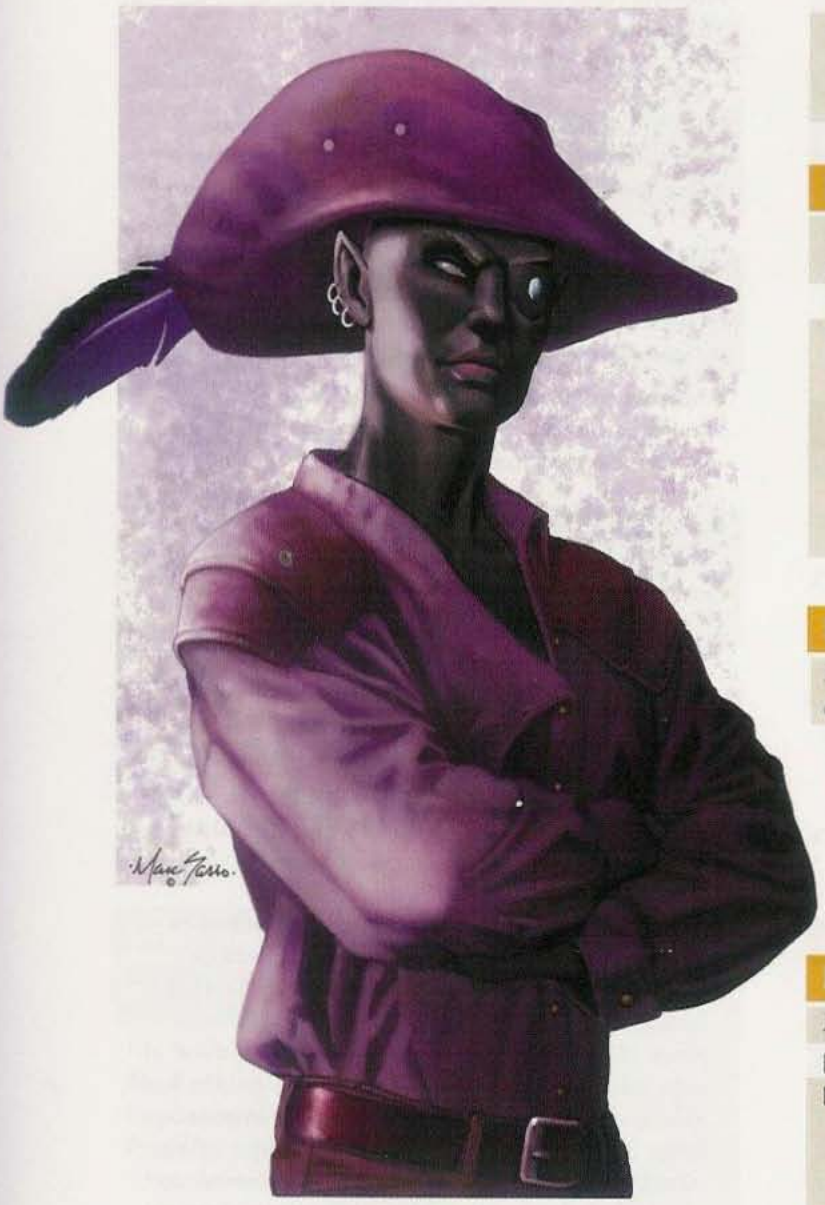
Pouvoir (pouvoir ✦ psychique) : action mineure. Effectuez une attaque : distance 10 ; Intelligence + 4, Sagesse + 4, ou Charisme + 4 contre Volonté ; en cas de réussite, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bandeau d'incantation rapide — Niveau 17

Ce bandeau en argent gravé de runes fait défiler les formules arcaniques dans votre tête.

Emplacement d'objet : tête 65 000 po

Pouvoir (quotidien) : action libre. Durant votre tour de jeu, utilisez un pouvoir utilitaire arcanique qui demande normalement une action mineure. Cela compte comme une utilisation quotidienne ou de rencontre du pouvoir en question, le cas échéant.



Bandeau de discernement

MARC SASSO

Bandeau d'intellect — Niveau 10+

Cette corde de soie décorative renforce votre mémoire et vos pouvoirs.

Niv. 10 5 000 po — Niv. 30 3 125 000 po
Niv. 20 125 000 po

Emplacement d'objet : tête

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de connaissances et de connaissance des monstres, et d'un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque des pouvoirs accompagnés du mot-clé psychique.
Niveau 20 : bonus d'objet de +4 aux tests de connaissances et de connaissance des monstres.
Niveau 30 : bonus d'objet de +6 aux tests de connaissances et de connaissance des monstres.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la prochaine attaque d'Intelligence que vous effectuez à ce tour de jeu.
Niveau 20 : bonus de pouvoir de +3.
Niveau 30 : bonus de pouvoir de +4.

Bandeau d'intuition — Niveau 16

Ce bandeau d'aspect ordinaire vous permet de déceler le mensonge.

Emplacement d'objet : tête 45 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +4 aux tests d'Intuition.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +6 à un test d'Intuition effectué avant le début de votre tour de jeu suivant.

Bandeau de commotion — Niveau 16

Le bandeau d'argent travaillé qui orne votre front bourdonne de puissance mystique.

Emplacement d'objet : tête 45 000 po

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Effectuez une attaque à distance : distance 10 ; Dextérité + 4 contre Réflexes ; en cas de réussite, la cible subit des dégâts de force égaux à votre niveau. Si vous réussissez un coup critique avec cet objet, vous ne perdez pas l'usage de ce pouvoir et cela n'affecte pas le nombre de pouvoirs quotidiens d'objets magiques que vous êtes en droit d'utiliser chaque jour.

Bandeau de discernement — Niveau 21

Rien n'échappe à votre attention quand vous vous recouvrez l'œil de ce bandeau en velours serti de diamants astraux.

Emplacement d'objet : tête 225 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +4 aux tests d'Intuition et de Perception. Ce bandeau ne gêne en rien la vision de l'œil recouvert. Si vous êtes aveuglé, il vous permet même de voir normalement par l'œil caché.

Bandeau de la seconde chance — Niveau 3

La chance sourit à ceux qui arborent ce simple accessoire de cuivre.

Emplacement d'objet : tête 680 po

Pouvoir (quotidien) : aucune. Utilisez ce pouvoir lorsque vous ratez un jet de sauvegarde. Refaites le jet de sauvegarde, en conservant le nouveau résultat même s'il est pire que le premier.

Bandeau de perception — Niveau 1+

Ce ruban en chiffon est cousu de motifs oculaires qui affûtent vos sens.

Niv. 1 360 po — Niv. 21 225 000 po
Niv. 11 9 000 po
Emplacement d'objet : tête
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests de Perception.
Niveau 11 : bonus d'objet de +3.
Niveau 21 : bonus d'objet de +5.

Bandeau de télépathie — Niveau 25

Très apprécié des meneurs et des menteurs, ce bandeau de mithral vous permet de communiquer sans parler et de percevoir les pensées d'autrui.

Emplacement d'objet : tête 25 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Intuition. Par ailleurs, vous pouvez vous adresser par télépathie aux créatures que vous voyez. Celles qui sont prêtes à communiquer avec vous peuvent vous transmettre leurs pensées, ce qui permet une communication bilatérale. Quand une aptitude de classe ou un pouvoir demande que la cible vous entende, cette télépathie remplit la condition.
Pouvoir (quotidien ✦ psychique) : action simple. Effectuez une attaque : distance 5 ; Charisme + 6 contre Volonté ; en cas de réussite, la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Bandeau de vigilance — Niveau 23

Ce bandeau brodé d'un globe oculaire injecté de sang qui vous couvre l'œil vous rend plus réactif.

Emplacement d'objet : tête 425 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Volonté.
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests d'initiative.

Bandeau du chasseur — Niveau 7

Ce bandeau de cuir vous permet de trouver de la nourriture en milieu souterrain ou sauvage.

Emplacement d'objet : tête 2 600 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests d'Exploration et de Nature visant à fourrager.

Bésicles de l'arcaniste — Niveau 3

Ces lunettes exacerbent votre sensibilité aux nuances subtiles de la magie.

Emplacement d'objet : tête 680 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests d'Arcanes visant à détecter la magie.

Bésicles de visée — Niveau 2+

Bien que ces lunettes de cuir aient des lentilles noires, elles affûtent votre vision lorsque vous attaquez à distance.

Niv. 2 520 po — Niv. 22 325 000 po
Niv. 12 13 000 po
Emplacement d'objet : tête
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque de base à distance.
Niveau 12 : bonus d'objet de +2.
Niveau 22 : bonus d'objet de +3.

Calotte de respiration aquatique — Niveau 10

Vous êtes comme un poisson dans l'eau lorsque vous portez cette calotte enduite de cire.

Emplacement d'objet : tête 5 000 po
Propriété : vous pouvez respirer sous l'eau comme à l'air libre.

Capuchon mécanique — Niveau 26

Ce heaume en cuivre et en électrum émet un léger cliquetis audible de son porteur et de lui seul.

Emplacement d'objet : tête 1 125 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +4 aux tests d'initiative.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez de deux actions simples supplémentaires que vous ne pouvez pas utiliser dans le cadre d'attaques.

Casque tacticien — Niveau 4+

Ce heaume utilitaire très apprécié des sergents et officiers ne se distingue esthétiquement que par son capitonnage intérieur en satin.

Niv. 4 840 po — Niv. 24 525 000 po
Niv. 14 21 000 po
Emplacement d'objet : tête
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'initiative.
Niveau 14 : bonus d'objet de +2.
Niveau 24 : bonus d'objet de +3.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lors de la détermination de l'initiative. Échangez le résultat de votre test d'initiative avec celui d'un allié consentant que vous voyez.

Coiffe de concentration — Niveau 21

Ce simple capuchon de mailles est ajusté autour de vos yeux et de vos oreilles qu'il protège des attaques.

Emplacement d'objet : tête 225 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux jets de sauvegarde contre les effets qui hébètent et/ou étourdissent.
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque est censée vous hébéter ou vous étourdir. Dépensez une récupération pour éviter d'être hébété ou étourdi par l'attaque en question.

Coiffe de fer spirituel — Niveau 8+

Votre tête et votre esprit sont protégés par cette capuche de mailles luisantes.

Niv. 8 3 400 po — Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po
Emplacement d'objet : tête
Pouvoir (rencontre) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque qui vise votre Volonté est censée vous hébéter. Vous n'êtes en fait pas hébété par l'attaque en question.
Niveau 18 : utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque qui vise votre Volonté est censée vous hébéter ou vous étourdir. Vous n'êtes en fait ni hébété ni étourdi par l'attaque en question.
Niveau 28 : utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque qui vise votre Volonté est censée vous hébéter, vous dominer ou vous étourdir. Vous n'êtes en fait ni hébété, ni dominé, ni étourdi par l'attaque en question.

Couronne de l'héritier infernal — Niveau 9+

Cette cagoule de mailles attise la colère du tieffelin.

Niv. 9 4 200 po Niv. 19 105 000 po

Emplacement d'objet : tête

Propriété : si vous êtes tieffelin, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque profitant de votre *courroux infernal*. En cas d'échec, vous infligez à la cible des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Charisme.

Niveau 19 : bonus d'objet de +2.

Couronne de la rébellion sauvage — Niveau 15+

Cette calotte de bouleau protège contre la mort.

Niv. 15 25 000 po Niv. 25 625 000 po
Niv. 20 125 000 po

Emplacement d'objet : tête

Propriété : vous bénéficiez d'une résistance nécrotique 10.

Niveau 20 : résistance nécrotique 15.

Niveau 25 : résistance nécrotique 20.

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque qui inflige des dégâts nécrotiques. L'attaquant subit un nombre de dégâts égal aux dégâts nécrotiques que vous avez subis, ainsi que tout autre effet découlant de l'attaque.

Couronne de lauriers — Niveau 10+

Votre aisance relationnelle et votre force de personnalité sont exacerbées par le port de ce diadème.

Niv. 10 5 000 po Niv. 30 3 125 000 po
Niv. 20 125 000 po

Emplacement d'objet : tête

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Diplomatie et d'Intuition, et d'un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque des pouvoirs accompagnés des mots-clés charme ou illusion.

Niveau 20 : bonus d'objet de +4 aux tests de Diplomatie et d'Intuition.

Niveau 30 : bonus d'objet de +6 aux tests de Diplomatie et d'Intuition.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à votre prochaine attaque de Charisme de ce tour de jeu.

Niveau 20 : bonus de pouvoir de +3.

Niveau 30 : bonus de pouvoir de +4.

Couronne des mille yeux — Niveau 16

Ce bandeau décoré de motifs oculaires guette dans toutes les directions.

Emplacement d'objet : tête 45 000 po

Propriété : vous ne donnez pas d'avantage de combat aux ennemis qui vous prennent en tenaille.

Couronne des poternes — Niveau 6+

L'architecture n'a aucun secret pour ceux qui portent cette coiffe de pierre et de bois.

Niv. 6 1 800 po Niv. 16 45 000 po
Niv. 11 9 000 po

Emplacement d'objet : tête

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Perception visant à trouver les portes secrètes et passages cachés.

Niveau 11 : bonus d'objet de +4.

Niveau 16 : bonus d'objet de +6.

Couronne des racines du monde — Niveau 18

Vous jouissez de l'expérience d'un millier de ritualistes lorsque vous posez cette couronne de frêne sur votre crâne.

Emplacement d'objet : tête 85 000 po

Propriété : lorsque vous exécutez un rituel, lancez deux fois le dé et gardez le meilleur résultat.

Couronne feuillue — Niveau 7

Ce halo de feuilles de chêne éternelles palpite d'une énergie primitive.

Emplacement d'objet : tête 2 600 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Intuition et de Nature.

Couvre-chef de déguisement — Niveau 10

Ce chapeau prend l'aspect que vous souhaitez et vous transforme également ainsi que votre équipement.

Emplacement d'objet : tête 5 000 po

Propriété : lorsque vous utilisez le pouvoir de cet objet, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests de Bluff visant à vous faire passer pour quelqu'un d'autre.

Pouvoir (à volonté ✦ illusion) : action simple. Vous prenez l'apparence d'un représentant de n'importe quelle race humanoïde de votre catégorie de taille. Vos vêtements et votre équipement changent également d'aspect. L'illusion n'agit pas sur les sons et les textures, si bien qu'une créature qui vous écoute ou vous touche risque de déceler la supercherie.

Diadème d'instinct de survie — Niveau 29

Une couronne de diamants astraux flotte autour de votre tête, affûtant votre lucidité et vos réflexes.

Emplacement d'objet : tête 2 625 000 po

Propriété : lorsque vous êtes étourdi ou hébété, vous pouvez entreprendre une action de mouvement à votre tour de jeu en plus des actions auxquelles vous avez normalement droit.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Entreprenez une action mineure ou de mouvement.

MARC SASSO

Diadème persuasif — Niveau 7+

Ce diadème de corail rose évoque étrangement une cervelle, ce qui ne le rend pas moins enchanteur.

Niv. 7 2 600 po — Niv. 27 1 625 000 po
Niv. 17 65 000 po
Emplacement d'objet : tête
Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir visant la Volonté, la ou les cibles subissent un malus de -1 aux jets de sauvegarde contre les éventuels effets continus de ce pouvoir.
Niveau 17 : malus de -2.
Niveau 27 : malus de -3.

Fronteau de schisme psychique — Niveau 15

Ce bandeau orné protège votre esprit en le scindant en deux, mais non sans contrepartie.

Emplacement d'objet : tête 25 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Volonté.
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque vous étourdit, vous hébète ou vous domine. Vous n'êtes en fait pas affecté par l'état préjudiciable en question, mais subissez un malus de -2 aux jets d'attaque et en Volonté pour la durée présumée de l'état préjudiciable.

Gemme de colloque — Niveau 2+

Ce joyau flotte près de votre tête, affûtant votre esprit tout en développant votre connaissance linguistique.

Niv. 2 520 po — Niv. 12 13 000 po
Emplacement d'objet : tête
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests de Bluff et de Diplomatie. Vous comprenez et parlez 1 langue supplémentaire, choisie au moment de la création de la gemme.
Niveau 12 : bonus d'objet de +3, 2 langues supplémentaires.

Heaume d'obstination — Niveau 4

Ce heaume vous aguerrit contre les enchanteurs.

Emplacement d'objet : tête 840 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 en Volonté contre les attaques de charme.

Heaume d'opportunité — Niveau 4+

Ce simple heaume en bronze vous permet de frapper avec plus de précision quand l'ennemi baisse la garde.

Niv. 4 840 po — Niv. 24 525 000 po
Niv. 14 21 000 po
Emplacement d'objet : tête
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaque d'opportunité.
Niveau 14 : bonus d'objet de +2.
Niveau 24 : bonus d'objet de +3.

Heaume d'opportunité

Heaume de l'effroi — Niveau 13

Sous ce cabasset fermé, vos yeux ne sont plus que des points ardents qui dégagent une menace palpable.

Emplacement d'objet : tête 17 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +4 aux tests d'Intimidation et subissez un malus d'objet de -2 aux tests de Diplomatie.
Pouvoir (quotidien ✦ terreur) : action mineure. Effectuez un test d'Intimidation contre la Volonté d'une cible située dans un rayon de 5 cases. Si l'attaque touche, la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Heaume de l'inquisiteur — Niveau 16

Votre esprit a accès aux secrets d'autrui quand vous portez cette calotte en cuir bouilli.

Emplacement d'objet : tête 45 000 po
Pouvoir (quotidien) : action simple. Effectuez une attaque : distance 10 ; Intelligence + 4, Sagesse + 4, ou Charisme + 4 contre Volonté ; en cas de réussite, vous soutirez à l'esprit de la cible la réponse à une question. Si la cible ne connaît pas la réponse à la question, vous n'en obtenez aucune, mais le pouvoir est tout de même dépensé.

Heaume de polyvalence — Niveau 14

Grâce à ce heaume aux motifs sophistiqués, vous bénéficiez d'une maîtrise jusqu'ici impensable dans une compétence.

Emplacement d'objet : tête 21 000 po
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'une formation dans une compétence jusqu'à la fin de la rencontre (ou pendant 1 heure si vous n'êtes pas en pleine rencontre).

Heaume de prompt châtiment — Niveau 18

Vos ennemis ne tardent pas à réaliser leur erreur quand ils ignorent la menace que vous représentez avec ce heaume.

Emplacement d'objet : tête 85 000 po
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous effectuez une attaque d'opportunité. Effectuez deux attaques de base de corps à corps au lieu d'une.

Heaume de torve — Niveau 17

Son ventail opaque s'abaisse devant vos yeux et pourtant, ce heaume vous permet de distinguer les alentours.

Emplacement d'objet : tête 65 000 po
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous êtes aveuglé et bénéficiez de vision aveugle 5. Vous pouvez dépenser une autre action mineure pour retrouver votre vision normale.

Heaume des horreurs enfouies — Niveau 16

Ce heaume de cuir est la hantise des maîtres des illusions et des charmes.

Emplacement d'objet : tête 45 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Volonté.
Pouvoir (quotidien ✦ psychique) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque visant la Volonté. L'attaquant subit des dégâts psychiques égaux à votre niveau.

JAMES ZHANG

Heaume des sens souverains — Niveau 7

Les gemmes placées au-dessus des oreilles et des yeux de ce casque d'acier rougeoient vivement lorsque intervient un bruit assourdissant ou une lumière aveuglante.

Emplacement d'objet : tête 2 600 po

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque est censée vous aveugler ou vous assourdir. Vous n'êtes en fait pas affecté par l'aveuglement ou l'assourdissement provoqué par l'attaque.

Heaume du cerf — Niveau 5+

Ce heaume arbore des ramures et vous rend aussi alerte qu'un cerf.

Niv. 5 1 000 po Niv. 25 625 000 po
Niv. 15 25 000 po

Emplacement d'objet : tête

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Perception passifs. Par ailleurs, vous pouvez entreprendre une action mineure lors d'un round durant lequel vous êtes surpris.
Niveau 15 : bonus d'objet de +4, action de mouvement.
Niveau 25 : bonus d'objet de +6, action simple.

Heaume échaudé — Niveau 10

Celui qui porte ce heaume en cuivre légèrement roussi peut asséner de fantastiques coups, même s'il lui en coûte.

Emplacement d'objet : tête 5 000 po

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous effectuez une attaque de base de corps à corps ou que vous recourez à un pouvoir d'attaque de corps à corps à volonté. Vous êtes hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si votre attaque touche, le jet de dégâts du pouvoir inflige les dégâts maximums, qui peuvent être de feu si vous le souhaitez.

Lorgnons de l'incrédule — Niveau 5

Grâce à ces lunettes en bronze et en cuir, vous percez plus facilement à jour les illusions.

Emplacement d'objet : tête 1 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 en Volonté contre les attaques d'illusion, mais également aux tests d'Intuition et de Perception visant à détecter les illusions.

Lorgnons du bestiaire — Niveau 9

Les ossements de diverses créatures sont entremêlés dans ces lunettes.

Emplacement d'objet : tête 4 200 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux tests de connaissance des monstres.

Pouvoir (rencontre) : action mineure. Vous connaissez l'origine, le type et les mots-clés de toute créature que vous voyez.

Lunettes de lecture — Niveau 2

Vous déchiffrez sans peine les écrits à condition de les examiner à travers ces lunettes en cuivre d'aspect ordinaire.

Emplacement d'objet : tête 520 po

Propriété : vous pouvez lire toutes les langues quand vous portez cet objet.

Lunettes de vision médicinale — Niveau 5

Ces lunettes vous aident à diagnostiquer et soigner.

Emplacement d'objet : tête 1 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Soins.

Pouvoir (rencontre) : action mineure. Choisissez une cible située dans un rayon de 10 cases. Vous connaissez le nombre de ses points de vie actuels et maximums, les maladies et les poisons qui l'affectent, et celles et ceux qu'elle peut infliger.

Lunettes du clair de lune — Niveau 8

Ces lunettes en cuir sombre présentent de minuscules clous argentés qui vous permettent de mieux voir dans la pénombre.

Emplacement d'objet : tête 3 400 po

Propriété : vous bénéficiez de la vision nocturne.

Lunettes du faucon — Niveau 17

Ces lunettes vous permettent de voir très loin.

Emplacement d'objet : tête 65 000 po

Propriété : vous pouvez effectuer des tests de Perception pour détecter ou examiner des cibles situées dans votre ligne de mire sans subir de malus lié à la distance.

Masque de la couleuvre — Niveau 11

Ce masque reptilien vous permet de vous soustraire au danger pour que quelqu'un d'autre souffre à votre place.

Emplacement d'objet : tête 9 000 po

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un ennemi effectue une attaque de corps à corps ou à distance contre vous. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA et en Réflexes. Si l'attaque échoue, l'attaquant refait celle-ci contre une créature de votre choix qui vous est adjacente.

Masque de terreur — Niveau 14

Cet effroyable masque démoniaque est fait de chair carbonisée assortie de cornes et de crocs.

Emplacement d'objet : tête 21 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ terreur) : action mineure. Effectuez une attaque : décharge de proximité 5 ; Intelligence + 3, Sagesse + 3, ou Charisme + 3 contre Volonté ; en cas de réussite, la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

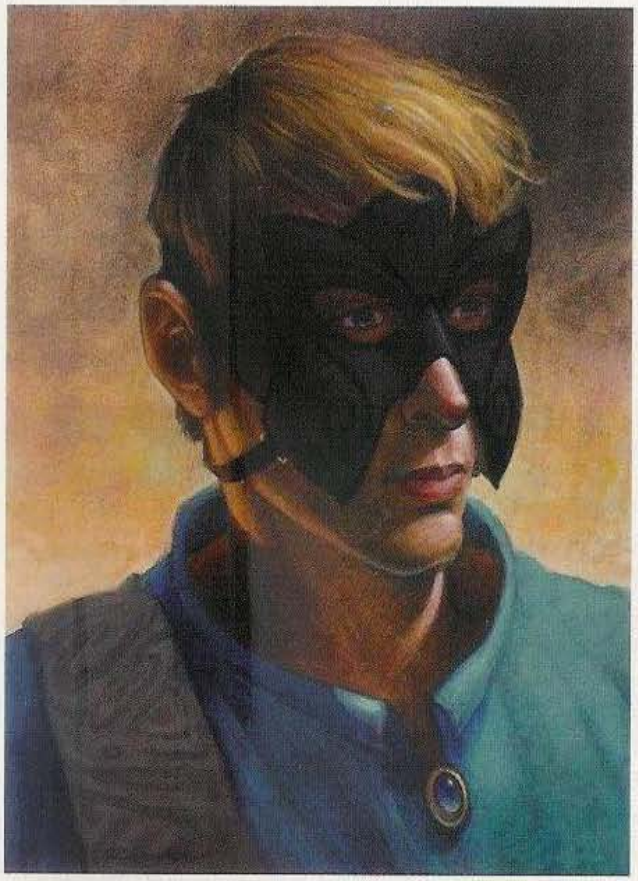
Masque du filou — Niveau 20

Ce loup en velours est très prisé des fidèles d'Avandra les moins probes.

Emplacement d'objet : tête 125 000 po

Propriété : lorsque vous effectuez un test de Discrétion ou de Larcin, lancez deux fois le dé et gardez le meilleur résultat.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir avant d'effectuer un test de Discrétion ou de Larcin. On considère que vous obtenez un 20 naturel au test en question.



Œil de la terre nourricière — Niveau 19

Un nœud boisé à l'aspect d'œil guette depuis cet enchevêtrement de racines de la taille du poing qui flotte autour de votre tête.

Emplacement d'objet : tête 105 000 po

Propriété : vous connaissez l'origine, le type et les mots-clés de toute créature que vous voyez.

Pouvoir (quotidien ✦ charme) : action simple. Effectuez une attaque à distance : distance mire ; affecte les bêtes uniquement ; Intelligence + 4, Sagesse + 4, ou Charisme + 4 contre Volonté ; en cas de réussite, la bête visée est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Maintien (mineure ; répétez le jet d'attaque et continuez à dominer la cible en cas de réussite).

Œil du basilic — Niveau 27

Ce bandeau en argent poli qui vous couvre l'œil détourne les attaques de regard.

Emplacement d'objet : tête 1 625 000 po

Propriété : vous êtes immunisé contre l'état préjudiciable pétrifié.

Pouvoir (quotidien) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque accompagnée du mot-clé regard vous rate. L'attaquant refait l'attaque contre une cible de votre choix située dans un rayon de 5 cases de vous.

Phylactère de divinité — Niveau 6

Ce tube en cuir fixé à la tête canalise votre foi et vos pouvoirs curatifs.

Emplacement d'objet : tête 1 800 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Religion et de Soins.

Pierre ioun d'éloquence — Niveau 22

Ce prisme rhombique blanc et rose flotte autour de votre tête et fait de vous un fin négociateur.

Emplacement d'objet : tête 325 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests de Bluff, Connaissance de la rue, Diplomatie et Intimidation. Par ailleurs, vous comprenez toutes les langues parlées et lorsque vous prenez la parole, toutes les créatures vous entendent dans leur langue maternelle.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir durant un défi de compétences. On considère que vous obtenez un 20 naturel au prochain test d'Intuition.

Pierre ioun de régénération — Niveau 25

Ce minuscule œuf rouge tourne autour de votre tête.

Emplacement d'objet : tête 625 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez de régénération 10 quand vous êtes en péril.

Pierre ioun de solidarité — Niveau 23

Cette aigue-marine très claire vous rappelle à chaque instant le soutien et la loyauté de vos alliés.

Emplacement d'objet : tête 425 000 po

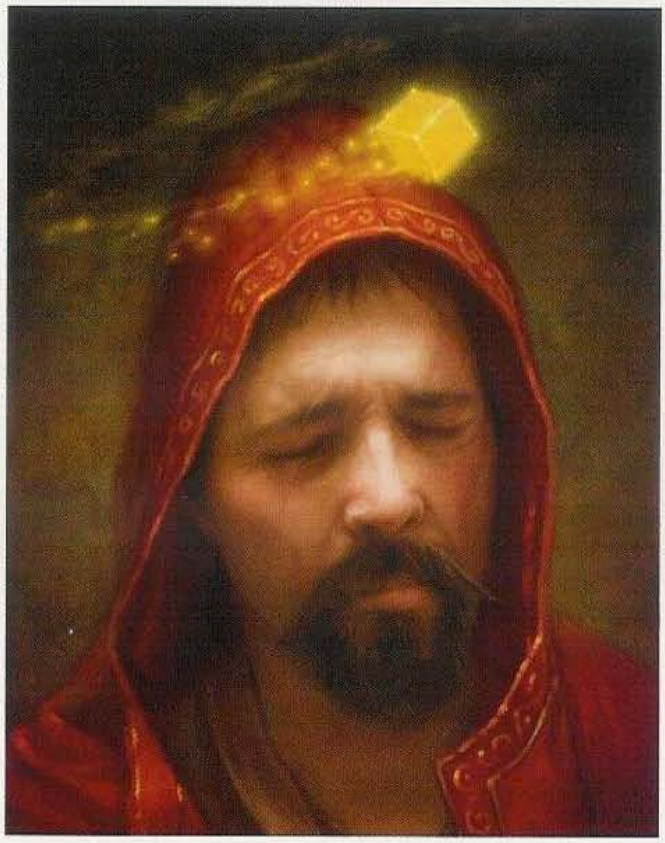
Propriété : tant que vous êtes adjacent à un allié, vous êtes immunisé contre les effets de terreur et aucun effet ne peut vous forcer à attaquer vos alliés.

Pierre ioun de subsistance — Niveau 21

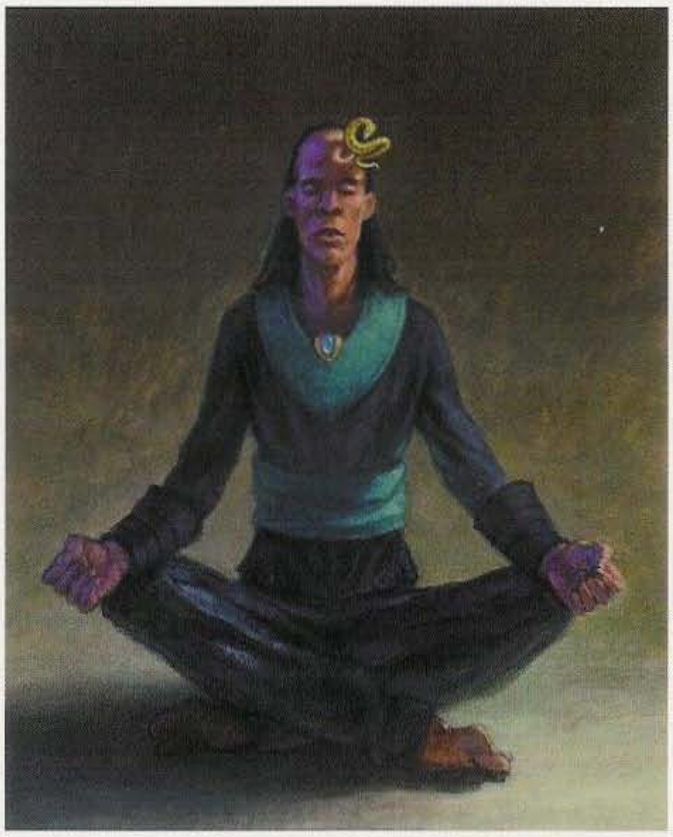
Tant que cette pierre rhombique vous tourne autour de la tête, vous pouvez vous passer de boire et de manger, et ne vous reposez que rarement.

Emplacement d'objet : tête 225 000 po

Propriété : vous n'avez pas besoin de manger, boire ou respirer. Vous n'avez par ailleurs besoin que de la moitié du repos normalement nécessaire.



DARRELL RICHE & HOWARD LYON



Serpent de bronze — Niveau 30

Ce petit serpent de bronze gravite lentement autour de votre tête et vous rend plus résistant.

Emplacement d'objet : tête 3 125 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'une résistance au poison 15 et d'un bonus d'objet de +6 aux tests d'Endurance et de Soins.

Serre-tête d'insoumission — Niveau 8+

Ce simple bandeau doré vous renforce l'esprit.

Niv. 8 3 400 po Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po
Emplacement d'objet : tête
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Volonté.
Niveau 18 : bonus de +2 en Volonté.
Niveau 28 : bonus de +3 en Volonté.

Trompe-l'œil — Niveau 8

Ce bandeau de cuivre est serti d'un œil momifié qui fait de vous un maître fraudeur.

Emplacement d'objet : tête 3 400 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests de Bluff et de Discrétion, mais également aux jets de sauvegarde contre les effets accompagnés des mots-clés illusion ou charme.

Ventail funèbre — Niveau 5+

Ce ventail métallique est façonné comme un crâne dont la mine sinistre sape le courage de vos ennemis.

Niv. 5 1 000 po Niv. 25 625 000 po
Niv. 15 25 000 po
Emplacement d'objet : tête
Propriété : les ennemis qui vous voient subissent un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.
Propriété : vous bénéficiez d'une résistance nécrotique 5 et d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Intimidation.
Niveau 15 : résistance nécrotique 10, bonus d'objet de +2.
Niveau 25 : résistance nécrotique 15, bonus d'objet de +3.

CEINTURES

Les ceintures magiques sont des objets extrêmement utiles. En effet, si vous en portez une, jamais vous ne vous retrouverez avec votre pantalon sur les chevilles...

Les ceintures appuient les capacités de guérison et les défenses, mais elles permettent aussi à un personnage de relever des défis physiques, comme échapper à une étreinte, porter une charge lourde ou encaisser une bousculade. Même si les ceintures magiques semblent plutôt destinées aux protecteurs et aux personnages utilisant des pouvoirs martiaux, les lanceurs de sorts apprécieront assurément les facultés de guérison ou de résistance qu'elles confèrent.

CEINTURES

Niv.	Nom	Prix (po)
1	ceinture de résistance	360
2	harnais du mulet	520
3	ceinture de bagarreur	680
4	ceinture vipère	840
5	baudrier barbelé	1 000
5	ceinturon du bœuf	1 000
6	ceinture d'endurance	1 800
6	ceinture de l'esprit du dragon	1 800
6	ceinture de vaillance	1 800
7	ceinture de rétablissement	2 600
7	ceinture de robustesse	2 600
7	corde de combat au sol	2 600
7	cordelière de contorsionniste	2 600
8	baudrier de positionnement tactique	3 400
8	ceinture de recentrage	3 400
8	ceinture de vigueur	3 400
8	écharpe d'étreinte	3 400
8	harnais de natation	3 400
9	ceinture du goliath	4 200
9	ceinture protectrice	4 200
10	ceinture de sang	5 000
10	ceinturon bouclier	5 000
11	ceinture de renfort	9 000
11	ceinture de résistance	9 000
11	ceinture de voleur	9 000
11	ceinture du survivant	9 000
11	ceinture totémique	9 000
11	écharpe du guérisseur	9 000
12	ceinturon d'assaut furieux	13 000
12	harnais du mulet	13 000
13	cordelière de faveur divine	17 000
14	ceinture de vivacité	21 000
15	baudrier barbelé	25 000
15	ceinturon de l'ombre des roches	25 000
15	cordelière de réalité	25 000
16	ceinture d'endurance	45 000
16	ceinture de vaillance	45 000
16	ceinturon du dragon	45 000
17	corde de combat au sol	65 000
18	baudrier de positionnement tactique	85 000
18	ceinture de vigueur	85 000

CEINTURES (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
18	cordelière de prévoyance	85 000
18	harnais de natation	85 000
21	baudrier de bravoure	225 000
21	ceinture de résistance	225 000
21	écharpe du guérisseur	225 000
22	harnais du mulet	325 000
23	ceinture de vie	425 000
23	écharpe de vengeance	425 000
25	baudrier barbelé	625 000
25	ceinturon de l'ombre des roches	625 000
26	ceinture d'endurance	1 125 000
26	ceinture de vaillance	1 125 000
26	ceinturon du dragon	1 125 000
28	ceinture de vigueur	2 125 000
28	harnais de natation	2 125 000

Baudrier barbelé — Niveau 5+

Des barbillons crochus jaillissent de ce baudrier à volonté, blessant ceux qui tentent de vous étreindre.

Niv. 5 1 000 po — Niv. 25 625 000 po
Niv. 15 25 000 po
Emplacement d'objet : taille
Propriété : les ennemis qui vous étreignent subissent 1d8 dégâts au début de votre tour de jeu.
Niveau 15 : 2d8 dégâts.
Niveau 25 : 3d8 dégâts.

Baudrier de bravoure — Niveau 21

Ce magnifique baudrier récompense les actions décisives.

Emplacement d'objet : taille 225 000 po
Propriété : lorsque vous dépensez un point d'action, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux jets de sauvegarde, d'un bonus d'objet de +1 aux jets d'attaques, et d'un bonus d'objet de +1 à toutes les défenses. Ces bonus perdurent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Baudrier de positionnement tactique — Niveau 8+

Ce baudrier vous donne un meilleur contrôle du champ de bataille en vous aidant à prendre vos ennemis en défaut.

Niv. 8 3 400 po — Niv. 18 85 000 po
Emplacement d'objet : taille
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Choisissez une case qui vous est adjacente. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, cette case compte comme un allié dans le cadre de la prise en tenaille.
Niveau 18 : vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois par rencontre.

Ceinture d'endurance — Niveau 6+

Cousue dans la peau de différents animaux, cette ceinture vous confère l'endurance d'une bête fauve.

Niv. 6 1 800 po — Niv. 26 1 125 000 po
Niv. 16 45 000 po
Emplacement d'objet : taille
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Endurance.
Niveau 16 : bonus d'objet de +4.
Niveau 26 : bonus d'objet de +6.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir avant d'effectuer un test d'Endurance. Considérez que vous obtenez un 20 naturel.

Ceinture de bagarreur — Niveau 3

Vous cognez dur quand vous portez cette ceinture.

Emplacement d'objet : taille 680 po
Propriété : vous effectuez des attaques improvisées (y compris des attaques à mains nues) comme si vous étiez armé d'un gourdin.

Ceinture de l'esprit du dragon — Niveau 6

Cette ceinture écailleuse vous confère la férocité d'un dragon.

Emplacement d'objet : taille 1 800 po
Propriété : vous pouvez utiliser votre modificateur de Force à la place de votre modificateur de Charisme lorsque vous effectuez des tests d'Intimidation.

Ceinture de recentrage — Niveau 8

Équipé de cette simple ceinture d'étoffe, vous repoussez les attaques menaçant votre intégrité physique.

Emplacement d'objet : taille 3 400 po
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque vous touche. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 en Vigueur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ceinture de renfort — Niveau 11

Associée à votre second souffle, cette ceinture vous aide à combattre plus longtemps.

Emplacement d'objet : taille 9 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +4 (et non de +2) à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant quand vous utilisez votre second souffle.

Ceinture de résistance — Niveau 1+

Cette ceinture banale et usée aide ceux qui vous donnent un coup de main.

Niv. 1 360 po — Niv. 21 225 000 po
Niv. 11 9 000 po
Emplacement d'objet : taille
Propriété : les tests de Soins vous visant bénéficient d'un bonus d'objet de +2.
Niveau 11 : bonus d'objet de +4.
Niveau 21 : bonus d'objet de +6.

ED COX

Ceinture de rétablissement — Niveau 7

Lorsque vous subissez un coup meurtrier, cette ceinture renforce vos défenses pour vous donner le temps de récupérer.

Emplacement d'objet : taille 2 600 po
Propriété : lorsque vous subissez un coup critique, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ceinture de robustesse — Niveau 7

Cette ceinture de belle facture vous permet de vous appuyer sur votre endurance pour résister à une agression physique.

Emplacement d'objet : taille 2 600 po
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque visant la Vigueur est censée vous toucher. Effectuez un test d'Endurance et utilisez le résultat à la place de votre Vigueur.

Ceinture de sang — Niveau 10

Cette ceinture tâchée de sang vous aide à récupérer lorsque vous êtes gravement blessé.

Emplacement d'objet : taille 5 000 po
Propriété : lorsque vous êtes en péril, votre valeur de récupération augmente de votre modificateur de Constitution.

Ceinture de vaillance — Niveau 6+

À chaque fois que vous infligez une blessure critique à un ennemi, vous ressentez le pouvoir vivifiant de cette ceinture.

Niv. 6 1 800 po Niv. 26 1 125 000 po
Niv. 16 45 000 po
Emplacement d'objet : taille
Propriété : à chaque fois que vous infligez un coup critique, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Constitution.
Niveau 16 : égal au double de votre modificateur de Constitution.
Niveau 26 : égal au triple de votre modificateur de Constitution.

Ceinture de vie — Niveau 23

Cette ceinture vous aide à repousser la mort.

Emplacement d'objet : taille 425 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Vigueur.
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : aucune. Utilisez ce pouvoir quand vous effectuez un jet de sauvegarde contre la mort. Vous dépensez une récupération.

Ceinture de vigueur — Niveau 8+

Vous vous sentez frais et gaillard quand vous portez ce gros ceinturon.

Niv. 8 3 400 po Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po
Emplacement d'objet : taille
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Vigueur.
Niveau 18 : bonus de +2 en Vigueur.
Niveau 28 : bonus de +3 en Vigueur.

Ceinture de vivacité — Niveau 14

Cette lourde ceinture de damas vous permet de transcender les capacités de récupération normales de votre corps.

Emplacement d'objet : taille 21 000 po
Propriété : quand vous dépensez une récupération et regagnez des points de vie au-delà de vos points de vie maximums, vous pouvez conserver tous ceux qui viennent en excédent en guise de points de vie temporaires jusqu'à la fin de la rencontre.

Ceinture de voleur — Niveau 11

Tant que vous portez cette ceinture lustrée, personne ne peut vous étreindre et nul fer ou chaîne ne peut vous retenir.

Emplacement d'objet : taille 9 000 po
Propriété : vous pouvez vous dégager d'une étreinte ou vous débarrasser de liens au prix d'une action mineure.

Ceinture du goliath — Niveau 9

Grâce à cette ceinture de peau, il vous est plus facile de pousser autrui.

Emplacement d'objet : taille 4 200 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux attaques de Force visant à bousculer ou étreindre une cible. Par ailleurs, vous pouvez tenter de bousculer ou d'étreindre une cible ayant jusqu'à deux catégories de taille de plus que vous.

Ceinture du survivant — Niveau 11

Cette ceinture vous aide à vous stabiliser lorsque vous êtes aux portes de la mort.

Emplacement d'objet : taille 9 000 po
Propriété : vous effectuez deux jets de sauvegarde contre la mort et conservez le meilleur résultat.

Ceinture protectrice — Niveau 9

Cette ceinture solide vous fournit une protection magique au moment où vous en avez le plus besoin.

Emplacement d'objet : taille 4 200 po
Propriété : seul le porteur de cette ceinture peut l'ôter. S'il est mort, n'importe qui peut la lui retirer au prix d'une action simple.
Propriété : les ennemis ne peuvent vous porter de coup de grâce quand vous êtes sans défense.

Ceinture protectrice

ED COX

Ceinture totémique — Niveau 11

Cette ceinture de peau colorée vous donne la férocité d'une bête sauvage et augmente la puissance de vos attaques.

Emplacement d'objet : taille 9 000 po
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Utilisez ce pouvoir quand vous chargez. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à tous les jets d'attaque de Force, Constitution et Dextérité, ainsi qu'aux jets de dégâts qui en découlent.

Ceinture vipère — Niveau 4

Cette ceinture en peau de serpent vous offre une certaine protection contre le poison.

Emplacement d'objet : taille 840 po
Propriété : vous bénéficiez d'une résistance au poison 5.
Pouvoir (rencontre) : aucune. Utilisez ce pouvoir lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde contre des dégâts de poison continus. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 au jet de sauvegarde.

Ceinturon bouclier — Niveau 10

Cet objet vous protège des attaques physiques.

Emplacement d'objet : taille 5 000 po
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand une attaque est censée vous toucher. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ceinturon bouclier

Ceinturon d'assaut furieux — Niveau 12

Cette ceinture à la décoration chargée vous pousse droit sur vos ennemis.

Emplacement d'objet : taille 13 000 po
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous pouvez vous déplacer à travers des cases occupées par des ennemis jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Votre déplacement provoque des attaques d'opportunité tout à fait normalement et vous devez le terminer dans un espace inoccupé.

Ceinturon de l'ombre des roches — Niveau 15+

Cette ceinture découpée dans la carapace d'une ombre des roches vous confère la capacité de vous déplacer en creusant le sol.

Niv. 15 25 000 po Niv. 25 625 000 po
Emplacement d'objet : taille
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Vigueur.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous bénéficiez d'une VD de fouissage égale à la moitié de votre VD. Vous ne pouvez pas creuser dans la roche dure ni vous décaler pendant que vous fouissez. Maintien (mineure).
Niveau 25 : vous bénéficiez d'une VD de fouissage égale à votre VD. Vous pouvez creuser dans la roche dure à la moitié de votre VD de fouissage.

Ceinturon du bœuf — Niveau 5

Grâce à cette ceinture, vous pouvez bousculer vos ennemis plus loin que de coutume.

Emplacement d'objet : taille 1 000 po
Propriété : lorsque vous bousculez une cible, vous la poussez de 1 case supplémentaire.

Ceinturon du dragon — Niveau 16+

Le visage translucide d'un jeune dragon enveloppe votre corps alors que vous libérez l'esprit draconique enfermé dans cet objet magique.

Niv. 16 45 000 po Niv. 26 1 125 000 po
Emplacement d'objet : taille
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Vigueur.
Pouvoir (quotidien) : action simple. Effectuez deux jets d'attaque : corps à corps 1 ; Force + 3 contre CA ; en cas de réussite, la cible subit 3d6 + modificateur de Force dégâts. Si les deux attaques touchent la même cible, cette dernière est étreinte (jusqu'à évasion).
Niveau 26 : Force + 6 contre CA ; 3d10 + modificateur de Force dégâts.

Corde de combat au sol — Niveau 7+

Avec cette ceinture de corde usée, vous combattez aussi bien quand vous êtes à terre que campé sur vos pieds.

Niv. 7 2 600 po Niv. 17 65 000 po
Emplacement d'objet : taille
Propriété : lorsque vous êtes à terre, vous ne subissez pas le malus habituel de -2 aux jets d'attaque.
Niveau 17 : vous ne donnez pas d'avantage de combat quand vous êtes à terre.

Cordelière de contorsionniste — Niveau 7

Cette ceinture très souple en peau de serpent vous permet de vous faufiler dans les endroits les plus étroits.

Emplacement d'objet : taille 2 600 po
Propriété : lorsque vous vous faufilez, vous vous déplacez à votre VD et ne subissez pas de malus aux jets d'attaque, mais vous donnez toujours un avantage de combat.

ED COX

Écharpe d'étreinte

Cordelière de faveur divine — Niveau 13

Véritable accessoire pour guérisseur, cette sangle vous permet de vous occuper de vous-même pendant que vous aidez autrui.

Emplacement d'objet : taille 17 000 po

Pouvoir (rencontre ✦ guérison) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous vous servez de *mot de guérison* sur un allié ou que vous recourez à un autre pouvoir octroyant à un allié l'utilisation d'une récupération. Vous pouvez vous aussi dépenser une récupération et regagner un nombre de points de vie égal à votre valeur de récupération.

Cordelière de prévoyance — Niveau 18

Grâce aux intuitions que vous offre cette ceinture de soie tressée, vous préparez votre corps aux dangers qui le guettent.

Emplacement d'objet : taille 85 000 po

Propriété : après chaque repos prolongé, vous vous ôtez 1 récupération et gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération. Ces points de vie temporaires persistent jusqu'à ce qu'ils soient perdus, ou jusqu'à ce que vous preniez un repos prolongé.

Cordelière de réalité — Niveau 15

Originellement conçue par les gith, cette ceinture magique vous ancre dans une réalité qui rejette la présence des créatures aberrantes.

Emplacement d'objet : taille 25 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de dégâts, en Vigueur et en Volonté contre les créatures aberrantes.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous ratez un jet de sauvegarde contre un effet qui vous est imposé par une créature aberrante. Refaites le jet de sauvegarde avec un bonus de pouvoir de +5 et conservez ce nouveau résultat même s'il est inférieur au premier.

Écharpe d'étreinte — Niveau 8

Lorsque vous portez cette longue ceinture tressée, personne n'est à l'abri de votre étreinte.

Emplacement d'objet : taille 3 400 po

Propriété : vous bénéficiez d'une allonge 2 dans le cadre de vos attaques d'étreinte. De plus, vous n'avez pas besoin d'avoir une main libre pour effectuer une attaque d'étreinte.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous êtes censé entreprendre une action mineure pour maintenir une étreinte. L'écharpe se détache de votre taille et maintient l'étreinte pour vous. Vous n'avez donc plus besoin de la maintenir ni de rester adjacent à la cible. Pendant ce temps, vous ne bénéficiez plus de la propriété de l'écharpe. Cette dernière s'appuie sur votre Vigueur et vos Réflexes pour résister aux tentatives d'évasion de la créature. Elle retient la créature jusqu'à ce que vous lui ordonniez de la libérer ou jusqu'à ce que celle-ci échappe à son étreinte, auquel cas l'écharpe revient se nouer autour de votre taille.

Écharpe de vengeance — Niveau 23

Cette écharpe noire vous permet de prendre votre revanche sur ceux qui vous ont défait au combat.

Emplacement d'objet : taille 425 000 po

Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand vous tombez à 0 point de vie ou moins. Utilisez un pouvoir d'attaque auquel vous pouvez recourir au prix d'une action simple.

DREW BAKER

Écharpe du guérisseur — Niveau 11+

Grâce à cette simple écharpe blanche, vous permettez à vos alliés de tenir le coup même s'ils ont épuisé leurs capacités de guérison.

Niv. 11 9 000 po — Niv. 21 225 000 po

Emplacement d'objet : taille

Propriété : cette écharpe ne peut contenir plus de 5 charges à la fois et revient à 1 charge après un repos prolongé.

Pouvoir (à volonté) : action simple. Vous ou un allié adjacent dépensez une récupération mais ne regagnez pas de points de vie. Au lieu de cela, vous ajoutez 1 charge à l'écharpe.

Pouvoir (rencontre ✦ guérison) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un allié situé dans un rayon de 5 cases subit des dégâts. Dépensez 1 charge de l'écharpe. L'allié regagne des points de vie comme s'il avait dépensé une récupération, plus 1d6 points de vie supplémentaires.
Niveau 21 : + 2d6 points de vie

Harnais de natation — Niveau 8+

De nombreux capitaines ayant perdu leur navire dans une tempête n'ont dû leur salut qu'à ces lanières de toile cirée bleue.

Niv. 8 3 400 po — Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po

Emplacement d'objet : taille

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Athlétisme pour nager et aux tests d'Endurance visant à retenir votre souffle, nager ou faire du surplace.
Niveau 18 : bonus d'objet de +4.
Niveau 28 : bonus d'objet de +6.

Harnais du mulet — Niveau 2+

Ce simple harnais de cuir vous permet de soulever et de porter des charges importantes.

Niv. 2 520 po — Niv. 22 325 000 po
Niv. 12 13 000 po

Emplacement d'objet : taille

Propriété : ajoutez 5 points à votre valeur de Force pour ce qui est de déterminer vos charge normale, charge lourde et charge de traction maximale (cf. *MdJ* 222).
Niveau 12 : ajoutez 10 points.
Niveau 22 : ajoutez 15 points.

OBJETS DE COMPAGNON ET DE MONTURE

Les personnages sont parfois accompagnés de bêtes dressées qui combattent à leurs côtés, qu'il s'agisse de compagnons, de montures ou des deux à la fois. Au fil de la progression de votre personnage, vous pourrez envisager d'équiper sa monture ou son compagnon à l'aide d'objets magiques.

Une créature qui fait office de monture ou de compagnon ne dispose que d'un seul emplacement d'objet magique que vous pouvez activer en y consacrant l'une de vos actions (et non celles de la créature). Un compagnon qui agit également en qualité de monture peut utiliser un objet de monture à la place d'un objet de compagnon, et vice versa.

COMPAGNONS

L'option de création de rôdeur de maître des bêtes du supplément *L'Art de la Guerre* s'accompagne d'un compagnon, sachant que de futures classes et options de création disposeront également de tels alliés.

Bien que les objets de cette section soient liés à ces compagnons, ils peuvent être réadaptés à d'autres types de compagnons par le biais du rituel Transfert d'enchantement (cf. Appendice 1).

COMPAGNONS

Niv.	Nom	Prix (po)
4	emblème amical	840
5	sangle de préservation	1 000
6	talisman des compagnons	1 800
8	harnais de rappel	3 400
10	collier du guetteur	5 000
12	harnais de permutation	13 000
14	emblème amical	21 000
15	sangle de préservation	25 000
16	talisman des compagnons	45 000
18	harnais de rappel	85 000
22	harnais de permutation	325 000
24	emblème amical	525 000
25	sangle de préservation	625 000
26	talisman des compagnons	1 125 000
28	harnais de rappel	2 125 000

Collier du guetteur — Niveau 10

Les trois petites gemmes serties dans ce collier ont l'aspect d'yeux et aident votre compagnon à mieux percevoir les environs.

Emplacement d'objet : compagnon 5 000 po

Propriété : votre compagnon bénéficie d'un bonus d'objet de +3 aux tests de Perception. Tant qu'il n'est pas surpris, vous ne l'êtes pas non plus.

Emblème amical — Niveau 4+

Votre compagnon porte cet insigne pourpre sur le poitrail, tel un symbole d'amitié.

Niv. 4 840 po — Niv. 24 525 000 po
Niv. 14 21 000 po

Emplacement d'objet : compagnon

Propriété : votre compagnon regagne 5 points de vie supplémentaires lorsqu'il dépense une récupération ou que vous dépensez vous-même une récupération pour lui faire regagner des points de vie.
Niveau 14 : 10 points de vie supplémentaires.
Niveau 24 : 15 points de vie supplémentaires.

Harnais de permutation — Niveau 12+

Ce harnais soyeux épouse les formes de votre compagnon et lui permet d'échanger de place avec vous.

Niv. 12 13 000 po — Niv. 22 325 000 po

Emplacement d'objet : compagnon

Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action de mouvement. Vous et votre compagnon échangez vos positions à condition de vous situer dans un rayon de 10 cases l'un de l'autre.
Niveau 22 : vous et votre compagnon échangez vos positions à condition de vous situer dans un rayon de 20 cases l'un de l'autre.

Harnais de rappel — Niveau 8+

Ces lanières de cuir cousues de fil d'argent rappellent votre compagnon à vous quand vous en avez le plus besoin.

Niv. 8 3 400 po — Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po

Emplacement d'objet : compagnon

Pouvoir (rencontre) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque vous met en péril ou vous fait tomber à 0 point de vie (ou moins). Tirez votre compagnon de 10 cases.

Niveau 18 : votre compagnon se téléporte de 10 cases dans une case inoccupée qui vous est adjacente. Ce pouvoir s'accompagne du mot-clé téléportation.

Niveau 28 : votre compagnon se téléporte dans une case inoccupée qui vous est adjacente (quelle que soit la distance à laquelle il se trouve). Vous n'avez pas besoin de l'avoir dans votre ligne de mire pour utiliser ce pouvoir, qui s'accompagne du mot-clé téléportation.

Sangle de préservation — Niveau 5+

Cette ceinture en os entrelacés améliore l'aptitude défensive de votre compagnon quand il vous est adjacent.

Niv. 5 1 000 po — Niv. 25 625 000 po
Niv. 15 25 000 po

Emplacement d'objet : compagnon

Propriété : lorsqu'il vous est adjacent, votre compagnon bénéficie d'un bonus d'objet de +1 à toutes les défenses.

Niveau 15 : bonus d'objet de +2.

Niveau 25 : bonus d'objet de +3.

Talisman des compagnons — Niveau 6+

Cette médaille que l'on peut attacher à une patte ou autour du cou est le témoin de l'expérience que vous partagez avec votre compagnon.

Niv. 6 1 800 po — Niv. 26 1 125 000 po
Niv. 16 45 000 po

Emplacement d'objet : compagnon

Propriété : lorsque vous prenez un ennemi en tenaille avec votre compagnon, ce dernier et vous-même bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux jets de dégâts contre l'ennemi en question.

Niveau 16 : bonus d'objet de +3.

Niveau 26 : bonus d'objet de +5.

MONTURES

Certains objets de monture affectent aussi bien la monture que son cavalier. Dans le cas d'une créature capable de porter plusieurs personnes, on considère que le cavalier est celui qui la contrôle.

Les objets magiques décrits dans cette section sont conçus pour des chevaux, mais on peut les adapter à n'importe quel type de monture. Un PJ qui remplace sa monture peut également profiter du rituel Transfert d'enchantement (cf. Appendice 1) pour réallouer la fonction de l'objet. Les objets magiques destinés aux montures n'ont pas de bonus d'altération croissant comme les objets magiques pour personnages.

MONTURES

Niv.	Nom	Prix (po)
1	barde impénétrable	360
2	caparaçon miroir	520
3	fers de vélocité	680
3	selle de force	680
4	bride fantôme	840
5	bride d'action rapide	1 000
6	selle du martyr	1 800
8	selle inébranlable	3 400
9	fers du zéphyr	4 200
11	barde impénétrable	9 000
18	fers des cieux	85 000
15	selle du destrier noir	25 000
15	selle du requin	25 000
21	barde impénétrable	225 000

Barde impénétrable — Niveau 1+

Par le biais de cette barde, votre héroïsme insuffle une aura protectrice à votre monture.

Niv. 1 360 po — Niv. 21 225 000 po
Niv. 11 9 000 po

Emplacement d'objet : monture (appliquez à la barde)

Propriété : tant qu'on la chevauche, la monture bénéficie d'une résistance à tous les dégâts égale au niveau du cavalier (jusqu'à un maximum de 10).

Niveau 11 : maximum de 20.

Niveau 21 : maximum de 30.

Bride d'action rapide — Niveau 5

Cette magnifique bride en cuir vous permet de réagir plus vite au danger.

Emplacement d'objet : monture — 1 000 po

Pouvoir (rencontre) : aucune. Utilisez ce pouvoir au début de la rencontre, avant de déterminer l'initiative. La créature que vous montez effectue un test d'initiative en utilisant votre modificateur d'initiative. Si le résultat de son test est supérieur au vôtre, vous pouvez l'utiliser à la place du vôtre.

Bride fantôme — Niveau 4

Cette bride confère à votre monture une apparence spectrale et la capacité de traverser les objets solides.

Emplacement d'objet : monture — 840 po

Propriété : la monture bénéficie d'une résistance nécrotique 10.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous et votre monture bénéficiez du déphasage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Caparaçon miroir — Niveau 2

Ce caparaçon présente des rangées de facettes miroitantes qui protègent contre les attaques distantes.

Emplacement d'objet : monture — 520 po

Propriété : la monture bénéficie d'un bonus d'objet de +1 en Réflexes, Vigueur et Volonté.

Pouvoir (à volonté) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque de zone prend pour cible la créature que vous montez. La monture n'est en fait pas visée par l'attaque.

Fers de vélocité — Niveau 5

Ces minces fers en acier octroient une vitesse accrue à la monture.

Emplacement d'objet : monture 680 po
Propriété : la VD de la monture augmente de 1 case pour tous les modes de déplacement.

Fers des cieux — Niveau 18

Une monture dotée de ces fers peut se hisser dans les airs.

Emplacement d'objet : monture 85 000 po
Propriété : la monture bénéficie d'une VD en vol égale à sa VD au sol.

Fers du zéphyr — Niveau 9

Ces fers noirs permettent à la monture de galoper sur tous les types de terrain.

Emplacement d'objet : monture 4 200 po
Propriété : la monture ignore les effets de terrain difficile et peut traverser les surfaces liquides comme s'il s'agissait de terre ferme. Tous les autres effets défavorables du terrain, comme les dégâts de l'acide ou du magma, affectent normalement la monture.

Selle de force — Niveau 3

Cette selle en cuir coloré est sertie de cuivre et permet à la monture de porter des fardeaux plus importants.

Emplacement d'objet : monture 680 po
Propriété : la capacité de charge de la monture augmente de 50 % dans toutes les catégories. Ainsi, un cheval de selle doté de cette selle aura une charge normale de 180 kilos, une charge lourde de 360 kilos et une charge de traction maximale de 900 kilos.

Selle du destrier noir — Niveau 15

Cette selle en cuir noir vous permet de profiter de la capacité de votre monture à se téléporter.

Emplacement d'objet : monture 25 000 po
Propriété : quand la monture se téléporte, son cavalier peut rester en selle et se téléporter avec elle, même si le déplacement de la monture ne le permet normalement pas.

Selle du martyr — Niveau 6

Ceux qui cherchent à tout prix à protéger leur monture apprécient cette selle.

Emplacement d'objet : monture 1 800 po
Propriété : la monture bénéficie d'un bonus d'objet de +1 à toutes les défenses.
Pouvoir (à volonté) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque inflige des dégâts à la créature que vous montez. Celle-ci ne subit en fait que des demi-dégâts de l'attaque en question et vous subissez la différence. Rien ne peut réduire ou annuler les dégâts que le cavalier subit par ce biais.

Selle du requin — Niveau 15

Cette selle vous permet de nager et de respirer sous l'eau.

Emplacement d'objet : monture 25 000 po
Propriété : votre monture a la capacité de respirer sous l'eau aussi facilement qu'elle le fait à l'air libre et acquiert une VD à la nage égale à sa VD au sol. Tant que vous la montez, vous respirez vous aussi parfaitement sous l'eau et pouvez même y parler normalement.

Selle inébranlable — Niveau 8

Cette selle vous empêche de tomber lorsque vous êtes confronté à des effets censés vous désarçonner.

Emplacement d'objet : monture 3 400 po
Pouvoir (rencontre) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque la créature que vous montez est sujette à un effet censé la tirer, la pousser ou la faire glisser. La monture n'est pas victime du déplacement forcé.

GANTS ET GANTELETS

Les mains sont nos meilleurs outils et ce sont elles qui nous distinguent des animaux...

Les personnages qui manient des armes ou lancent des sorts trouveront leur bonheur dans la section qui suit. Ces objets confèrent de formidables bonus à l'attaque et aux dégâts, mais beaucoup bonifient également les compétences liées à la Force et la Dextérité. D'autres encore augmentent la portée des attaques à distance et améliorent leur précision.

GANTS ET GANTELETS

Niv.	Nom	Prix (po)
2	gants de lutteur	520
4	gants de prestidigitateur	840
4	gants écorcheurs	840
4	griffes d'escalade	840
5	gantelets de parade	1 000
5	gants d'agilité	1 000
5	pattes de chat	1 000
6	gantelets briseurs	1 800
6	gantelets brûlants	1 800
6	gantelets caustiques	1 800
6	gants de lanceur de couteaux	1 800
6	gants porte-veine	1 800
7	gantelets de givre	2 600
7	gants d'écuyer	2 600

DAVID GRIFFITH

GANTS ET GANTELETS (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
8	gantelets sacrés	3 400
8	gants d'adjonction occulte	3 400
8	gants de chasseur de primes	3 400
9	gants d'ancrage arcanique	4 200
9	gants de rangement	4 200
9	gants de tir infaillible	4 200
9	mains vertes	4 200
10	gantelets d'illumination	5 000
10	gantelets d'orage	5 000
10	gantelets de riposte	5 000
10	gants répulsifs	5 000
10	lanceurs nains	5 000
11	gantelets d'assaut impétueux	9 000
11	gants de tir lointain	9 000
12	gants du guérisseur	13 000
13	gants de parade des projectiles	17 000
13	gants des géants	17 000
14	gants de renvoi dimensionnel	21 000
14	gants de transfert	21 000
14	gants écorcheurs	21 000
15	gants répulsifs	25 000
15	pattes de chat	25 000
16	gantelets briseurs	45 000
16	gantelets brûlants	45 000
16	gantelets caustiques	45 000

GANTS ET GANTELETS (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
16	gantelets vampiriques	45 000
16	gants de précision	45 000
16	gants porte-veine	45 000
16	gants venimeux	45 000
17	gantelets de givre	65 000
18	gantelets d'allonge	85 000
18	gantelets sacrés	85 000
18	gants d'adjonction occulte	85 000
19	gants de réflexes éclair	105 000
20	gantelets d'orage	125 000
20	gants répulsifs	125 000
21	gants de camaraderie	225 000
21	gants de tir lointain	225 000
22	gants du guérisseur	325 000
24	gants écorcheurs	525 000
25	pattes de chat	625 000
26	gantelets briseurs	1 125 000
26	gantelets brûlants	1 125 000
26	gantelets caustiques	1 125 000
26	gantelets venimeux	1 125 000
27	gantelets de givre	1 625 000
28	gantelets sacrés	2 125 000
28	gants d'adjonction occulte	2 125 000
30	gantelets d'orage	3 125 000
30	gants répulsifs	3 125 000

Gantelets briseurs — Niveau 6+

Ces épais gantelets de cuir permettent à vos attaques de passer outre les meilleures résistances.

Niv. 6 1 800 po Niv. 26 1 125 000 po
Niv. 16 45 000 po

Emplacement d'objet : mains

Propriété : vous réduisez de 1 la valeur de toute résistance dont un ennemi dispose contre vos attaques.
Niveau 16 : réduisez la résistance de 2.
Niveau 26 : réduisez la résistance de 5.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez au moyen d'une attaque d'arme, juste avant de déterminer les dégâts. Réduisez de 5 la valeur de toute résistance dont un ennemi dispose contre vos attaques. (sauvegarde annule).
Niveau 16 : réduisez la résistance de 10.
Niveau 26 : réduisez la résistance de 15.

Gantelets brûlants — Niveau 6+

Ces gants cuirassés de fer qui produisent des volutes de fumée excitent le pyromane qui est en vous.

Niv. 6 1 800 po Niv. 26 1 125 000 po
Niv. 16 45 000 po

Emplacement d'objet : mains

Pouvoir (quotidien ✦ feu) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous effectuez une attaque accompagnée du mot-clé feu. La première cible touchée par celle-ci subit également 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Par ailleurs, vos attaques accompagnées du mot-clé feu infligent 1 dégât de feu supplémentaire jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée avant d'utiliser ce pouvoir, vos attaques accompagnées du mot-clé feu infligent 2 dégâts de feu supplémentaires (et non 1) jusqu'à la fin de la rencontre.
Niveau 16 : 10 dégâts de feu continus, 3 dégâts de feu supplémentaires (4 après étape).
Niveau 26 : 15 dégâts de feu continus, 5 dégâts de feu supplémentaires (6 après étape).

Gantelets caustiques — Niveau 6+

Quand vous attaquez, de l'acide dégoutte de ces gants de cuir grossier.

Niv. 6 1 800 po Niv. 26 1 125 000 po
Niv. 16 45 000 po

Emplacement d'objet : mains

Pouvoir (quotidien ✦ acide) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous effectuez une attaque à distance. Changez le type de dégâts infligés par celle-ci en dégâts d'acide. Que l'attaque touche ou échoue, les créatures adjacentes à la cible subissent 1d6 dégâts d'acide. Par ailleurs, vos attaques à distance infligent 1 dégât d'acide supplémentaire jusqu'à la fin de la rencontre.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vos attaques à distances accompagnées du mot-clé acide infligent 2 dégâts d'acide supplémentaires (et non 1) jusqu'à la fin de la rencontre.
Niveau 16 : 2d6 dégâts d'acide, 3 dégâts d'acide supplémentaires (4 après étape).
Niveau 26 : 3d6 dégâts d'acide, 5 dégâts d'acide supplémentaires (6 après étape).

Gantelets d'allonge — Niveau 18

Ces gantelets sont équipés de baguettes d'acier extensibles qui entourent vos avant-bras.

Emplacement d'objet : mains 85 000 po

Pouvoir (à volonté) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous augmentez de 1 case l'allonge de vos attaques de corps à corps, mais subissez un malus de -2 aux jets d'attaque.

Gantelets de riposte

Gantelets d'assaut impétueux — Niveau 11

Ces beaux gantelets brillants augmentent temporairement la vitesse de vos attaques.

Emplacement d'objet : mains 9 000 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Effectuez deux attaques de base de corps à corps, avec pour chacune un malus de -2 au jet d'attaque.

Gantelets d'illumination — Niveau 10

D'une simple pensée, ces gantelets d'or cuivré se mettent à produire de la lumière.

Emplacement d'objet : mains 5 000 po

Pouvoir (à volonté) : action mineure. Comme le pouvoir de magicien *lumière* (cf. *MdJ* 75), mais lancé sur les gantelets.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez au moyen d'une attaque d'arme. L'attaque inflige 10 dégâts radiants supplémentaires.

Gantelets d'orage — Niveau 10+

Les plaques d'or et de fer fixées au dos de ces gantelets crépitent d'énergie.

Niv. 10 5 000 po — Niv. 30 3 125 000 po
Niv. 20 125 000 po

Emplacement d'objet : mains

Pouvoir (quotidien ✦ tonnerre) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous effectuez une attaque de corps à corps. Changez les dégâts infligés en dégâts de tonnerre. En cas de réussite, l'attaque inflige 1d6 dégâts de tonnerre supplémentaires. Enfin, vos attaques de corps à corps infligent 1 dégât de tonnerre supplémentaire jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vos attaques de corps à corps infligent 2 dégâts de tonnerre supplémentaires (et non 1) jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 20 : 2d6 dégâts de tonnerre, 3 dégâts de tonnerre supplémentaires (4 après étape).
Niveau 30 : 3d6 dégâts de tonnerre, 5 dégâts de tonnerre supplémentaires (6 après étape).

Gantelets de givre — Niveau 7+

Lorsque vous saisissez votre arme, les motifs en forme de cristaux de glace qui décorent ces gants flamboient, et elle se couvre d'une fine pellicule de givre.

Niv. 7 2 600 po — Niv. 27 1 625 000 po
Niv. 17 65 000 po

Emplacement d'objet : mains

Pouvoir (quotidien ✦ froid) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous effectuez une attaque de corps à corps. Changez le type de dégâts infligés par l'attaque en dégâts de froid. En cas de réussite, la cible est également ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Par ailleurs, vos attaques de corps à corps infligent 1 dégât de froid supplémentaire jusqu'à la fin de la rencontre.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vos attaques de corps à corps infligent 2 dégâts de froid supplémentaires (et non 1) jusqu'à la fin de la rencontre.
Niveau 17 : la cible est ralentie (sauvegarde annule), 3 dégâts de froid supplémentaires (4 après étape).
Niveau 27 : la cible est immobilisée (sauvegarde annule), 5 dégâts de froid supplémentaires (6 après étape).

WILLIAM O'CONNOR

Gantelets de parade — Niveau 5

Équipé de ces solides gantelets d'armure, vous êtes plus en sécurité lorsque vous reprenez votre souffle.

Emplacement d'objet : mains 1 000 po
Propriété : quand vous entreprenez une action de défense totale ou de second souffle, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Gantelets de riposte — Niveau 10

Équipés de pointes, ces gantelets blessent ceux qui vous nuisent.

Emplacement d'objet : mains 5 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux attaques d'opportunité.
Pouvoir (rencontre) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi adjacent vous touche. Effectuez une attaque de base de corps à corps contre cet ennemi.

Gantelets sacrés — Niveau 8+

Ces gantelets polis et gravés de symboles sacrés apportent la lumière purificatrice au cœur des ténèbres.

Niv. 8 3 400 po Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po
Emplacement d'objet : mains
Pouvoir (quotidien ✦ radiant) : action libre. Utilisez ce pouvoir pour changer en dégâts radiants les dégâts infligés par votre prochain pouvoir divin. En cas de réussite, vous infligez 1d6 dégâts radiants supplémentaires. Si le pouvoir n'inflige normalement pas de dégâts, il n'inflige pas ces dégâts supplémentaires. Enfin, vos attaques accompagnées du mot-clé radiant infligent 1 dégât radiant supplémentaire jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vos attaques accompagnées du mot-clé radiant infligent 2 dégâts radiants supplémentaires (et non 1) jusqu'à la fin de la rencontre.
Niveau 18 : 2d6 dégâts radiants, 3 dégâts radiants supplémentaires (4 après étape).
Niveau 28 : 3d6 dégâts radiants, 5 dégâts radiants supplémentaires (6 après étape).

Gantelets vampiriques — Niveau 16

Une énergie nécrotique palpite dans ces gants noirs qui semblent aspirer la lumière.

Emplacement d'objet : mains 45 000 po
Pouvoir (rencontre ✦ guérison, nécrotique) : action simple. Effectuez une attaque de corps à corps : Dextérité + 4 contre Réflexes ; en cas de réussite, la cible subit des dégâts nécrotiques égaux à votre valeur de récupération, et vous regagnez autant de points de vie.

Gants d'adjonction occulte — Niveau 8+

Vous canalisez l'énergie de votre pacte au travers de ces gants, ce qui amplifie sa puissance.

Niv. 8 3 400 po Niv. 28 2 125 000 po
Niv. 18 85 000 po
Emplacement d'objet : mains
Prérequis : sorcier
Propriété : quand vous infligez des dégâts supplémentaires grâce à votre envoûtement, vous pouvez faire de ceux-ci des dégâts d'acide, de feu ou de froid (ou ne leur adjoindre aucun type).
Pouvoir (à volonté, 5 charges/jour ✦ acide, feu ou froid) : action libre. Votre prochaine attaque de ce tour de jeu inflige des dégâts supplémentaires en fonction du nombre de charges que vous utilisez : 1 charge, 1d6 dégâts ; 2 charges, 2d6 dégâts ; 5 charges, 3d6 dégâts. Ces dégâts supplémentaires peuvent être des dégâts d'acide, de feu ou de froid.
Niveau 18 : 1 charge, 1d8 dégâts ; 2 charges, 2d8 dégâts ; 5 charges, 3d8 dégâts.
Niveau 28 : 1 charge, 1d10 dégâts ; 2 charges, 2d10 dégâts ; 5 charges, 3d10 dégâts.

Gants d'agilité — Niveau 5

Lorsque vous passez ces mitaines bien ajustées, vos doigts fourmillent de magie.

Emplacement d'objet : mains 1 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Acrobaties, Discrétion et Dextérité (mais pas aux attaques de Dextérité).

Gants d'ancrage arcanique — Niveau 9

Lorsque vous transférez le contrôle d'un sort à ces délicats gants de popeline, les runes arcaniques situées sur leur dos luisent vivement.

Emplacement d'objet : mains 4 200 po
Pouvoir (quotidien) : action libre. Vous maintenez l'un de vos pouvoirs dont le maintien nécessite normalement une action mineure.

Gants d'écuyer — Niveau 7

Ces gants d'équitation en cuir marron offrent une prise ferme et assurée.

Emplacement d'objet : mains 2 600 po
Propriété : lorsque vous chevauchez une monture, vos attaques de corps à corps infligent 2 dégâts supplémentaires.

Gants de camaraderie — Niveau 21

Ces gants en cachemire vous transfèrent les souffrances d'un allié.

Emplacement d'objet : mains 225 000 po
Pouvoir (rencontre) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un allié situé dans un rayon de 10 cases est victime d'un état préjudiciable ou d'un effet délétère. Vous subissez cet état ou effet, et l'allié en est libéré. L'état ou effet se poursuit pour la durée indiquée dans la description du pouvoir qui l'a provoqué.

Gants de chasseur de primes — Niveau 8

Ces gants de peau sont renforcés au niveau des articulations.

Emplacement d'objet : mains 3 400 po
Propriété : quand votre attaque réduit une cible à 0 point de vie ou moins et que vous choisissez de l'assommer au lieu de la tuer, elle ne revient à 1 point de vie qu'après un repos prolongé (et non un repos court).

Gants de lanceur de couteaux — Niveau 6

Vous êtes encore plus dangereux avec des couteaux lorsque vos mains sont enveloppées dans ces mitaines en daim.

Emplacement d'objet : mains 1 800 po
Propriété : vous pouvez dégainer et attaquer avec une dague dans le cadre d'une même action simple.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez au moyen d'une attaque d'arme de jet. Ajoutez un bonus de pouvoir de +5 au jet de dégâts.

Gants de lutteur — Niveau 2

Ces bandes de cuir rugueux qui entourent vos mains sont couvertes d'une substance collante qui affermit vos prises.

Emplacement d'objet : mains 520 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux attaques d'étreinte, aux défenses lorsque vous tentez d'empêcher une cible de se dégager de votre étreinte, et aux jets de sauvegarde pour vous rattraper en cas de chute.

Gants de parade des projectiles — Niveau 13

Ces gants de mousseline aux petits boutons en forme de boucliers permettent de détourner les projectiles.

Emplacement d'objet : mains 17 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 à la CA contre les attaques d'arme à distance.
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir quand vous êtes touché par une attaque d'arme à distance. Vous bénéficiez d'une résistance 15 contre cette attaque.

Gants de précision — Niveau 16

Quand vous portez ces mitaines en peau de cerf, vos tirs ignorent les obstacles.

Emplacement d'objet : mains 45 000 po
Pouvoir (à volonté) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu, vos attaques à distance ignorent camouflages et abris (mais pas un camouflage total ou un abri supérieur).

Gants de prestidigitateur — Niveau 4

Ces gants rapiécés vous permettent d'accomplir des tours de magie.

Emplacement d'objet : mains 840 po
Pouvoir (à volonté ✦ arcanique, invocation) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *manipulation à distance* (cf. *MdJ* 75).
Pouvoir (à volonté ✦ arcanique) : action simple. Comme le pouvoir de magicien *prestidigitation* (cf. *MdJ* 75).

Gants de rangement — Niveau 9

Bien que ces gants en peau de chamois soient correctement ajustés, le bout de vos doigts paraît à l'étroit, comme s'il y avait quelque chose à l'intérieur des gants.

Emplacement d'objet : mains 4 200 po
Propriété : au prix d'une action mineure, vous pouvez ranger dans l'un de vos gants un objet que nul ne tient ou porte. Chaque gant peut stocker un objet, et chaque objet ne doit pas peser plus de 5 kilos. Au prix d'une action mineure, vous pouvez faire apparaître dans votre main l'objet rangé dans le gant. Une arme sera prête à l'emploi, mais ce ne sera pas le cas des objets (boucliers, par exemple) nécessitant une action pour s'en équiper. Tant qu'ils sont dans les gants, les objets ne pèsent rien.

Gants de rangement

Gants de réflexes éclair — Niveau 19

Ces gants noirs et moulants enserrent vos avant-bras, qui fourmillent d'énergie.

Emplacement d'objet : mains 105 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux attaques d'opportunité.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi provoque une attaque d'opportunité. Effectuez une attaque d'opportunité, même si vous en avez déjà réalisé une durant ce tour de jeu.

Gants de réflexes éclair

LEE MOYER, ED COX

Gants de renvoi dimensionnel — Niveau 14

Ces gants de fin brocart sont couverts de glyphes occultes et mystérieux.

Emplacement d'objet : mains 21 000 po
Propriété : quand vous utilisez un pouvoir de téléportation sur une cible autre que vous-même, vous pouvez augmenter la distance de téléportation de 2 cases.
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action simple. Effectuez une attaque contre une cible adjacente : Charisme +4 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible est téléportée dans un espace inoccupé de votre choix situé dans un rayon de 10 cases.

Gants de tir infaillible — Niveau 9

Ces gants soyeux rendent vos tirs infaillibles.

Emplacement d'objet : mains 4 200 po
Propriété : vos attaques d'arme à distance ignorent les abris (mais pas un abri supérieur).

Gants de tir lointain — Niveau 11+

Les tirs à portée longue sont facilités par ces mitaines.

Niv. 11 9 000 po Niv. 21 225 000 po
Emplacement d'objet : mains
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Vos attaques à distance ignorent le malus de portée longue de -2 jusqu'à la fin de votre tour de jeu.
Niveau 21 : ce pouvoir devient un pouvoir à volonté.

Gants de transfert — Niveau 14

Ces gants légers vous permettent d'accorder vos pouvoirs à autrui.

Emplacement d'objet : mains 21 000 po
Propriété : la portée de vos pouvoirs utilitaires à distance augmente de 2 cases.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir à votre tour de jeu quand vous recourez à un pouvoir ayant une portée personnelle. Le pouvoir affecte un allié adjacent à votre place, comme si cet allié l'avait utilisé lui-même. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les pouvoirs accompagnés du mot-clé persistant, et s'il s'agit d'un pouvoir qui peut être maintenu, l'allié doit entreprendre l'action appropriée pour le maintenir.

Gants des géants — Niveau 13

Si ces gants donnent l'impression que vos mains sont plus grandes, ils s'ajustent parfaitement et vous confèrent une poigne impressionnante.

Emplacement d'objet : mains 17 000 po
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux jets d'attaque d'étreinte.
Pouvoir (rencontre) : action simple. Si vous étreignez une créature d'une catégorie de taille inférieure ou égale à la vôtre, vous pouvez mettre fin à l'étreinte en lançant celle-ci, ce qui la fait glisser de 6 cases. Vous pouvez lancer la créature sur une cible, à condition qu'elle termine son déplacement forcé dans un espace adjacent à celle-ci. Dans ce cas, effectuez une attaque contre la cible : Dextérité + 4 contre Réflexes ; en cas de réussite, la créature lancée et la cible subissent chacune 2d8 + modificateur de Force dégâts et se retrouvent à terre.

Gants du guérisseur — Niveau 12+

Ces gants magnifiques améliorent vos soins.

Niv. 12 13 000 po Niv. 22 325 000 po
Emplacement d'objet : mains
Propriété : quand vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé guérison, une cible regagne 1d6 points de vie supplémentaires.
Niveau 22 : 2d6 points de vie.
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : action simple. Dépensez une récupération. Un allié adjacent regagne un nombre de points de vie égal à votre valeur de récupération.

Gants écorcheurs — Niveau 4+

Ces gants moulants vous permettent d'infliger des blessures sanglantes avec une lame légère.

Niv. 4 840 po Niv. 24 525 000 po
Niv. 14 21 000 po
Emplacement d'objet : mains
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous touchez au moyen d'une attaque de corps à corps portée à l'aide d'une lame légère et que vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible. Cette attaque inflige 5 dégâts continus supplémentaires (sauvegarde annule). Si l'attaque inflige déjà des dégâts continus d'un type ou d'un autre, le pouvoir de l'objet ne fonctionne pas.
Niveau 14 : 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Niveau 24 : 15 dégâts continus (sauvegarde annule).

Gants porte-veine — Niveau 6+

Avandra veille sur le porteur de ces gants décorés d'un trèfle doré.

Niv. 6 1 800 po Niv. 16 45 000 po
Emplacement d'objet : mains
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir après avoir effectué le jet de dégâts d'une attaque d'arme de corps à corps. Relancez un dé de dégâts et conservez le second résultat, même s'il est inférieur au premier.
Niveau 16 : relancez deux dés de dégâts.

JAMES ZHANG

Gants répulsifs — Niveau 10

Ces gants vous aident à tenir vos ennemis à distance.

Emplacement d'objet : mains 5 000 po

Propriété : un ennemi doit dépenser 1 case de déplacement supplémentaire pour entrer dans une case qui vous est adjacente. Toutefois, un ennemi que l'on pousse, tire ou fait glisser se déplace normalement dans les cases qui vous sont adjacentes.

Pouvoir (quotidien) : action simple. Effectuez une attaque : distance 10 ; +13 contre Réflexes ; en cas de réussite, la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

Gants venimeux — Niveau 16+

Les reptiles brodés sur le dos de ces gants en peau de serpent se tortillent lorsque vous faites appel à leur pouvoir.

Niv. 16 45 000 po Niv. 26 1 125 000 po

Emplacement d'objet : mains

Pouvoir (quotidien ✦ poison, sommeil) : action mineure. Changez les dégâts de votre prochaine attaque de corps à corps avec une arme à une main en dégâts de poison. Par ailleurs, la cible est ralentie (sauvegarde annule). Après trois jets de sauvegarde ratés, la cible est inconsciente (sauvegarde annule).

Niveau 26 : après deux jets de sauvegarde ratés, la cible est inconsciente (sauvegarde annule).

Griffes d'escalade — Niveau 4

Des griffes sortent magiquement de la paume de ces gants de cuir matelassés.

Emplacement d'objet : mains 840 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +1 aux tests d'Athlétisme pour escalader. Chacun de ces gants peut également être utilisé comme une lame légère simple secondaire à une main assortie d'un bonus de maniement de +2 aux jets d'attaque et infligeant 1d4 dégâts. Considérez que le porteur des gants est formé au maniement de cette arme.

Lanceurs nains — Niveau 10

Ces solides gantelets en fer transforment n'importe quelle arme en arme à distance.

Emplacement d'objet : mains 5 000 po

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux jets de dégâts des armes de jet.

Pouvoir (rencontre) : action simple. Effectuez une attaque de base à distance avec votre arme de corps à corps en utilisant votre modificateur de Force au jet d'attaque et au jet de dégâts, comme si votre arme avait la propriété arme de jet lourde. Votre arme revient automatiquement dans votre main après cette attaque à distance.

Mains vertes — Niveau 9

Ces dés à coudre en bois d'un vert brillant s'ajustent parfaitement au bout de doigts nus ou recouverts de gants ordinaires.

Emplacement d'objet : mains 4 200 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Vous créez un mur 8 à 10 cases ou moins composé de buissons épineux et pouvant faire jusqu'à 4 cases de haut. Une créature qui tente de le traverser doit réussir un test de Force DD 20 sous peine d'être maîtrisée dans le mur (évasion DD 20 annule). Le mur persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Maintien (mineure).

Pattes de chat — Niveau 5+

Couverts de fourrure sur le dos et lisses au niveau des paumes, ces gants sont équipés de griffes rétractiles qui facilitent l'escalade.

Niv. 5 1 000 po Niv. 25 625 000 po
Niv. 15 25 000 po

Emplacement d'objet : mains

Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Athlétisme pour escalader.
Niveau 15 : bonus d'objet de +4.
Niveau 25 : bonus d'objet de +6.

Pouvoir (quotidien) : action libre. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous escaladez à votre VD normale et doublez tout déplacement d'escalade que vous accordent des pouvoirs.

OBJETS MERVEILLEUX

Bienvenue au bazar du bizarre ! Parfois, l'objet le plus utile est aussi le plus insolite !

Les objets merveilleux rassemblent tout un fatras de babioles, d'appareils et de curiosités qui ne rentrent pas dans les règles habituelles d'emplacements d'objet.

OBJETS MERVEILLEUX

Niv.	Nom	Prix (po)
1	craie éternelle	360
1	paillasse de repos	360
2	linceul de protection	520
2	outil silencieux	520
2	silex du chasseur	520
3	lanterne flottante	680
4	bride d'invocation	840
4	carillon d'alarme	840
5	bourse de platine	1 000
5	campement instantané	1 000
5	fourreau rubis	1 000
5	joyau de pouvoir	1 000
5	lanterne de discernement	1 000
5	rênes enchantées	1 000
6	gemme polyglotte	1 800
6	œil rubis vigilant	1 800
6	solitaire (cinabre)	1 800
7	calame du traducteur	2 600
7	chandelle de dissimulation	2 600
7	cor d'appel	2 600
7	jarre de vapeur	2 600
7	lentille de lecture	2 600
7	linceul de réanimation	2 600
7	soldat fantôme	2 600
8	crécelle funeste	3 400
8	éventail des quatre vents	3 400
8	poudre de perspicacité arcanique	3 400
9	bidon intarissable	4 200
9	bourse de passage gelé	4 200
9	carquois inépuisable	4 200
9	carte d'orientation	4 200
9	crâne des ténèbres	4 200

OBJETS MERVEILLEUX (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
9	harpe d'harmonie	4 200
10	baume de pouvoir	5 000
10	bol de pureté	5 000
10	boule de cristal de scrutation	5 000
10	carillon protecteur	5 000
10	fourreau de puissance sacrée	5 000
10	lentille d'appréciation	5 000
10	passe-partout	5 000
10	plume du maître espion	5 000
10	poudre de désenchantement	5 000
11	outils de cambrioleur autonomes	9 000
11	solitaire (citrin)	9 000
12	barreau inamovible	13 000
12	couteau d'exode	13 000
12	parfum d'autorité	13 000
12	pierre à ennemi	13 000
13	tambour de panique	17 000
14	pelle dorée	21 000
14	voile des vents	21 000
15	étui invulnérable	25 000
15	fourreau saphir	25 000
15	grappin volant	25 000
15	sacoches de partage	25 000
15	talisman de fortune	25 000
16	gemme de souvenir auditif	45 000
16	lanterne de révélation	45 000
16	solitaire (aigue-marine)	45 000
17	cor de dévastation	65 000
17	cor des morts querelleurs	65 000
17	flasque de fumée	65 000
18	aimant de pesanteur	85 000
18	poudre de création	85 000
19	os fléau-des-morts	105 000
20	boule de cristal de scrutation	125 000
20	miroir d'opposition	125 000
21	solitaire (céruléen)	225 000
25	carillon d'ouverture	625 000
25	fourreau diamantin	625 000
25	poudre de bannissement	625 000
26	solitaire (violet)	1 125 000
27	main momifiée	1 625 000
28	amulette d'action abondante	2 125 000

Aimant de pesanteur — Niveau 18

Lorsqu'elle est jetée au sol, cette pierre métallique et lisse projette une onde de choc qui provoque la chute des créatures volantes.

Objet merveilleux 85 000 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Jetez cette pierre au sol dans votre case et effectuez une attaque : explosion de proximité 5 ; affecte les créatures ayant une VD en vol ; +23 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible perd sa capacité de vol ou de vol stationnaire jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Si la cible est dans les airs quand elle est touchée, elle chute.

Amulette d'action abondante — Niveau 28

Cette simple amulette de métal vous permet de prendre de vitesse vos adversaires.

Objet merveilleux 2 125 000 po

Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous dépensez un point d'action (à condition qu'il vous en reste). Vous pouvez le dépenser même si vous en avez déjà dépensé un au cours de cette rencontre. Vous devez tenir l'amulette au moment où vous dépensez ce deuxième point d'action.

Barreau inamovible — Niveau 12

Ce bâton noir et métallique long de 30 centimètres peut défier la gravité, supporter un poids et résister à la manipulation.

Objet merveilleux 13 000 po

Pouvoir (à volonté) : action mineure. Placez le *barreau inamovible* en position. Il reste en place même si sa position défie les lois de la gravité. Vous pouvez le repositionner au prix d'une autre action mineure, mais toute autre créature cherchant à le déplacer doit réussir un test de Force DD 25 et entreprendre une action simple pour le déplacer de 1 case.

Baume de pouvoir — Niveau 10

Ce pot en grès renouvelle périodiquement un puissant onguent qui permet à un personnage de regagner l'usage d'un pouvoir.

Objet merveilleux 5 000 po

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Quand le *baume de pouvoir* est appliqué sur une créature, la cible peut dépenser une récupération pour regagner l'usage d'un pouvoir quotidien de niveau 5 ou moins (au lieu de regagner des points de vie). Si la cible n'a plus de récupérations en réserve, elle ne peut bénéficier des effets du baume.

Bidon intarissable — Niveau 9

Ce bidon d'aspect ordinaire semble ne jamais se vider.

Objet merveilleux 4 200 po

Pouvoir (à volonté) : action simple. Lorsque vous ôtez son bouchon, le *bidon intarissable* déverse un demi-litre d'eau fraîche et potable. L'eau qui n'a pas été consommée dans l'heure qui suit sa création disparaît.

Bol de pureté — Niveau 10

Ce simple bol en terre cuite purifie nourriture et boisson.

Objet merveilleux 5 000 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Quand vous placez de la nourriture ou un liquide dans le *bol de pureté*, son contenu est purifié des poisons et des maladies de niveau 10 ou moins.

Boule de cristal de scrutation — Niveau 10+

Cette boule de cristal transparente s'emplit de l'image floue de personnes et de lieux lointains.

Niv. 10 5 000 po Niv. 20 125 000 po

Objet merveilleux

Propriété : quand vous utilisez cette boule de cristal comme focus dans le cadre d'un rituel de scrutation, vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +2 aux tests d'Arcanes effectués lors du rituel. La valeur de la boule de cristal doit évidemment satisfaire à la condition de coût du focus pour ce rituel. *Niveau 20 :* bonus d'objet de +4.

Bourse de passage gelé — Niveau 9

Cette bourse renouvelle périodiquement sa provision de cristaux de glace qui peuvent geler n'importe quelle surface liquide.

Objet merveilleux 4 200 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous jetez des cristaux de glace tirés de la bourse sur une surface liquide et gelez jusqu'à 20 cases contiguës. La surface gelée est un terrain normal et peut supporter le poids de vingt créatures de taille M, cinq créatures de taille G ou une créature de taille TG.
La *bourse de passage gelé* peut solidifier n'importe quel liquide, de l'eau à la lave. La surface gelée a les caractéristiques suivantes : CA 3, Vigueur 15, Réflexes 3, 20 pv par case. Elle persiste pendant 4 heures ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite.

Bourse de platine — Niveau 5

Cette bourse de cuir et de platine repoussé peut transformer les gemmes et monnaies en pièces de platine.

Objet merveilleux 1 000 po

Propriété : les pierres précieuses et monnaies ordinaires placées dans la bourse sont converties en pièces de platine, pour une valeur égale. Les gemmes et les monnaies qui ne peuvent être converties en un nombre rond de pièces de platine ne sont pas affectées.

Bride d'invocation — Niveau 4

Cette bride en cuir toute simple vous permet d'invoquer une monture magique.

Objet merveilleux 840 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : au prix d'une action simple, vous invoquez un cheval de selle (cf. BF 44) qui apparaît dans un espace adjacent. La bride se transforme alors en sellerie. Le cheval est à votre service, obéissant à vos ordres au mieux de ses capacités, mais il n'attaquera jamais, même pour se défendre. L'animal disparaît au bout de 12 heures ou s'il tombe à 0 point de vie ou moins.

Calame du traducteur — Niveau 7

Cet objet vous permet de traduire tout en écrivant.

Objet merveilleux 2 600 po

Pouvoir (à volonté) : action libre. Quand vous écrivez avec ce calame, votre texte est automatiquement traduit dans une autre langue. Chaque calame ne traduit qu'en une seule langue, choisie à la création de l'objet.

Spécial : vous devez parler couramment la langue que vous écrivez pour que le calame fonctionne. Vous ne pouvez par exemple pas copier un texte dans une langue inconnue afin que le calame le traduise dans une langue connue.

Campement instantané — Niveau 5

Cette sacoche pleine à craquer se déploie en un campement complet qui se range automatiquement au matin.

Objet merveilleux 1 000 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous ouvrez la sacoche et un campement complet apparaît magiquement, avec un feu de camp et quatre tentes pour deux personnes équipées d'un matériel de couchage. Le feu de camp brûle pendant 12 heures (sans avoir besoin d'être alimenté) ou jusqu'à ce que vous entrepreniez une action simple pour ranger le campement dans la sacoche.

Carillon d'alarme — Niveau 4

Ce carillon argenté sonne l'alarme dans vos esprits alors que vos alliés et vous-même êtes en train de vous reposer.

Objet merveilleux 840 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous programmez le *carillon d'alarme* pour qu'il sonne en réponse à un déclencheur spécifique se manifestant dans un rayon de 10 cases de l'objet. Le déclencheur peut être par exemple la présence d'une personne autre que vos alliés et vous-même, la lumière du soleil touchant la zone, ou encore l'apparition d'une personne spécifique ou d'un type de créature. Le carillon sonne dans votre esprit et dans celui de vos alliés, à condition que ces derniers et vous-même soyez situés dans un rayon de 10 cases de l'objet. Ceux qui sont affectés sont instantanément réveillés (s'ils dormaient) et prêts à agir.
Le *carillon d'alarme* peut être trompé par une créature déguisée. Il effectue des tests de Perception actifs assortis d'un modificateur de +10.

Carillon d'ouverture — Niveau 25

La note subtile de ce carillon cannelé en mithral est capable de venir à bout des pièges, des protections et des meilleures serrures.

Objet merveilleux 625 000 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous faites sonner le carillon et lui ordonnez d'ouvrir une porte, un coffre, un portail ou quelque autre objet verrouillé ou piégé et situé dans un rayon de 5 cases. Effectuez un test de Larcin assorti d'un modificateur de +30 contre les DD requis pour ouvrir l'objet et désamorcer les pièges qui s'y trouvent. Selon les DD en question, il est possible que le carillon ouvre l'objet mais ne parvienne pas à désamorcer les pièges (ou l'inverse), ou encore qu'il parvienne à désamorcer certains pièges mais pas d'autres.

Carillon protecteur — Niveau 10

Lorsque vous frappez ce carillon d'or, une force protectrice chatoyante emplit l'air autour de vous.

Objet merveilleux 5 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ périmètre) : au prix d'une action simple, vous faites sonner le carillon pour créer une explosion de proximité 2 qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui pénètre dans le périmètre subit une attaque : +15 contre Vigueur. En cas de réussite, la cible est poussée de 1 case par rapport au centre de l'explosion et immobilisée jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Si l'un de vos alliés ou vous-même effectuez une attaque alors que vous vous trouvez dans le périmètre, l'effet prend fin. Maintien (simple).

Carquois inépuisable — Niveau 9

Ce carquois de style elfique fournit une provision inépuisable de flèches ou de carreaux.

Objet merveilleux 4 200 po

Pouvoir (à volonté ✦ invocation) : action libre. Utilisez ce pouvoir dans le cadre de votre action d'attaque avec un arc ou une arbalète. Quand vous portez la main au *carquois inépuisable*, il produit automatiquement une flèche ou un carreau, selon le trait dont vous avez besoin. Une munition créée par ce carquois qui n'est pas utilisée au bout de 1 round disparaît.

Carte d'orientation — Niveau 9

Quand vous dépliez cette feuille de parchemin, des traits d'encre sépia apparaissent à sa surface et dessinent votre environnement immédiat.

Objet merveilleux 4 200 po

Propriété : tant qu'elle reste dépliée, cette carte reproduit automatiquement et en permanence la topographie des lieux dans un rayon de 30 mètres. Elle ne peut représenter que ce que vous avez vu en personne, aussi les objets invisibles, pièges et portes secrètes qui n'ont pas été découverts, ainsi que les zones inconnues situées à l'angle d'un couloir, n'apparaissent pas sur la carte. Les illusions sont fidèlement reproduites sauf si vous les avez précédemment reconnues pour ce qu'elles sont.
Les créatures ne sont pas indiquées à moins qu'elles prennent la forme d'objets (par exemple, une gargouille en *forme de pierre* ou une rafale rocailleuse cachée sous la forme d'un tas de cailloux) et qu'elles n'aient pas encore été reconnues pour ce qu'elles sont.
La carte montre par défaut les 30 mètres alentour, mais vous pouvez lui ordonner mentalement de zoomer pour montrer une zone explorée au cours des dernières 24 heures (au prix d'une action mineure).
La *carte d'orientation* s'efface automatiquement et commence un nouveau plan après que vous avez pris un repos prolongé, à moins que vous lui ayez ordonné de ne pas le faire.

Chandelle de dissimulation — Niveau 7

Cette chandelle éternelle crée une zone de lumière faible qui vous cache aux yeux de vos ennemis.

Objet merveilleux 2 600 po

Propriété : cette chandelle dégage une lumière faible dans un rayon de 2 cases, mais elle ne se consume jamais. Les lumières vives deviennent des lumières faibles dans le rayon de la chandelle.

Pouvoir (quotidien ✦ illusion) : action simple. Quand la *chandelle de dissimulation* est allumée, elle génère une illusion dans le rayon de son illumination. Les créatures prises dans la zone sont invisibles aux yeux de ceux qui se trouvent en dehors de celle-ci, tandis que tous les autres éléments de la zone apparaissent normalement. Les sons (dont les échanges verbaux) émis au sein de la zone sont inaudibles pour ceux qui se trouvent hors de celle-ci. Les créatures prises dans la zone ne sont pas affectées par l'illusion et se perçoivent donc normalement.
Les autres sens ne sont pas affectés par la *chandelle de dissimulation*. Par exemple, une créature ayant perception des vibrations pourra localiser les personnages au sein de la zone tout à fait normalement. De même, si les personnages situés dans la zone déplacent des objets autour d'eux, ces mouvements d'objets seront visibles.
La chandelle brûle pendant 8 heures ou jusqu'à ce qu'elle soit déplacée ou éteinte (au prix d'une action mineure). Si un personnage situé dans la zone de l'illusion attaque, la chandelle s'éteint automatiquement.

Cor d'appel — Niveau 7

Ce cor de guerre en acier alerte même les alliés que vous ne voyez pas.

Objet merveilleux 2 600 po

Pouvoir (rencontre) : action simple. Quand vous sonnez de ce cor, toutes les créatures situées dans un rayon de 1,5 kilomètre entendent son appel. Les alliés situés à portée sont réveillés s'ils dormaient et connaissent instantanément votre position, votre total de points de vie ainsi que les effets qui vous affectent.

Cor de dévastation — Niveau 17

Ce cor de chasse taillé dans de l'adamantium libère une puissante explosion de tonnerre quand on souffle dedans.

Objet merveilleux 65 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ tonnerre) : action simple. Soufflez dans le cor et effectuez une attaque : décharge de proximité 5 ; +19 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible subit 2d10 dégâts de tonnerre puis est hébétée et assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ; en cas d'échec, la cible subit demi-dégâts et est assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. En cas de coup critique, la cible est également poussée de 1 case et se retrouve à terre.

Cor des morts querelleurs — Niveau 17

Le son obsédant de ce cor en os force les morts-vivants à se retourner contre leurs alliés.

Objet merveilleux 65 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ charme) : action simple. Soufflez dans le cor et effectuez une attaque : décharge de proximité 5 ; vise les morts-vivants uniquement ; +20 contre Volonté. En cas de réussite, la cible effectue sa prochaine attaque contre l'un de ses alliés adjacents. Si elle n'a pas d'allié adjacent, elle charge l'allié le plus proche. Si la cible ne peut ni attaquer ni charger, elle s'éloigne de vous à sa VD.

Couteau d'exode — Niveau 12

Cette lame argentée immatérielle est capable de trancher dans un mur de pierre.

Objet merveilleux 13 000 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Quand vous utilisez le *couteau d'exode* pour tracer la forme d'une porte sur un objet solide, cela crée un portail qui ouvre sur un espace extradimensionnel vide de 4 cases de large, de haut et de long. Tant que la porte est ouverte, n'importe qui peut y entrer, regarder à l'intérieur ou affecter cet espace extradimensionnel. Seules les créatures situées à l'intérieur peuvent ouvrir ou fermer la porte (au prix d'une action mineure). Une fois refermée, la porte devient invisible à ceux qui se trouvent à l'extérieur de l'espace extradimensionnel. Les créatures qui se trouvent dedans voient à l'extérieur, mais celles qui se trouvent à l'extérieur n'y voient rien. Les créatures situées d'un côté de la porte ne peuvent pas affecter celles qui se trouvent de l'autre côté. L'espace extradimensionnel persiste pendant 8 heures. Les créatures qui se trouvent dans cet espace au moment où l'effet prend fin réapparaissent devant la porte dans les cases inoccupées les plus proches.

Craie éternelle — Niveau 1

Les vandales, érudits et explorateurs apprécient la longévité de ce petit bâton de craie magique.

Objet merveilleux 360 po

Propriété : un bâton de *craie éternelle* ne se casse ni ne s'épuise jamais. Les phrases ou dessins tracés avec cette craie ne peuvent être effacés pendant une semaine, sauf par leur auteur.
Un bâton de *craie éternelle* peut être créé en n'importe quelle couleur.

Crâne des ténèbres — Niveau 9

Les ténèbres s'agglutinent autour de cet effrayant crâne d'onyx.

Objet merveilleux 4 200 po

Pouvoir (rencontre ✦ illusion) : au prix d'une action mineure, toutes les sources actives de lumière situées dans un rayon de 10 cases sont réprimées jusqu'à la fin de la rencontre. Les sources de lumière activées après que vous avez utilisé ce pouvoir fonctionnent normalement.

Crécelle funeste — Niveau 8

Des éclats d'os cliquettent dans cette crécelle décorée de perles noires et rendent vos attaques nécrotiques plus puissantes.

Objet merveilleux 3 400 po

Pouvoir (quotidien ✦ nécrotique) : action mineure. Vous et vos alliés situés dans un rayon de 10 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts des pouvoirs accompagnés du mot-clé nécrotique. Cet effet dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Maintien (mineure).

Étui invulnérable — Niveau 15

Cet étui de métal parfaitement lisse protège son contenu contre à peu près tout, sauf les attaques les plus dévastatrices.

Objet merveilleux 25 000 po

Propriété : l'*étui invulnérable* peut contenir un objet de la taille d'un gros livre. Il s'ouvre facilement au contact de quelqu'un voulant accéder à son contenu, mais reste autrement fermé quelles que soient les forces extérieures qui s'exercent contre lui. L'étui possède une résistance 30 à tous les dégâts, 100 points de vie et régénère 10 points de vie par heure. Tant qu'il possède encore au moins 1 point de vie, l'objet qui se trouve à l'intérieur est immunisé contre les dégâts.

Éventail des quatre vents — Niveau 8

Un mouvement de cet éventail projette un souffle d'air sur un adversaire.

Objet merveilleux 3 400 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Agitez l'éventail et effectuez une attaque contre une créature de taille G ou inférieure : distance 5 ; +13 contre Vigueur ; en cas de réussite, vous poussez la cible de 2 cases. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, à chaque fois que la cible se rapproche de vous de 1 case, elle doit y consacrer 1 case de déplacement supplémentaire. Maintien (simple). Si vous terminez votre tour de jeu à plus de 5 cases de la cible, l'effet prend fin.

Flasque de fumée — Niveau 17

Cette bouteille en cuivre est chaude au toucher et libère un nuage de cendres et de fumée quand on l'ouvre.

Objet merveilleux 65 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ feu, périmètre) : action simple. Lorsque vous débouchez la bouteille, une fumée brûlante en jaillit et prend la forme d'une explosion de proximité 3 qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce périmètre de fumée confère un camouflage à toutes les créatures qui s'y trouvent. Toute créature (autre que vous) qui commence son tour de jeu dans le périmètre de fumée subit 2d6 dégâts de feu.
Maintien (mineure) : vous devez vous situer dans un rayon de 10 cases du périmètre pour en maintenir l'effet.

Fourreau de puissance sacrée — Niveau 10

La lame dégainée de ce simple fourreau de cuir luit d'une lumière sacrée.

Objet merveilleux 5 000 po

Propriété : ce fourreau change de taille pour s'adapter à n'importe quelle lame légère ou lame lourde. Vous pouvez en sortir une arme dans le cadre de l'action entreprise pour attaquer avec celle-ci.

Pouvoir (rencontre ✦ radiant) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous attaquez avec la dernière arme qui a été rengainée dans ce fourreau. La prochaine attaque effectuée avec cette arme avant la fin de votre tour de jeu suivant inflige des dégâts radiants au lieu de dégâts normaux.
L'arme doit avoir été rangée au moins une fois au fourreau lors des 24 heures passées pour que ce pouvoir soit utilisable.

Fourreau diamantin — Niveau 25

Une lame dégainée de ce fourreau garni de diamants se voit magiquement dotée d'un tranchant incomparable.

Objet merveilleux 625 000 po

Propriété : ce fourreau change de taille pour s'adapter à n'importe quelle lame légère ou lame lourde. Vous pouvez en sortir une arme dans le cadre de l'action entreprise pour attaquer avec celle-ci.

Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous attaquez avec la dernière arme qui a été rengainée dans ce fourreau. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 au prochain jet de dégâts effectué avec cette arme avant la fin de votre tour de jeu suivant.
L'arme doit avoir été rangée au moins une fois au fourreau lors des 24 heures passées pour que ce pouvoir soit utilisable.

Fourreau rubis — Niveau 5

Des rubis rouge sang ornent ce fourreau et leur magie affûte le tranchant des lames.

Objet merveilleux 1 000 po

Propriété : ce fourreau change de taille pour s'adapter à n'importe quelle lame légère ou lame lourde. Vous pouvez en sortir une arme dans le cadre de l'action entreprise pour attaquer avec celle-ci.

Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous attaquez avec la dernière arme qui a été rengainée dans ce fourreau. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 au prochain jet de dégâts effectué avec cette arme avant la fin de votre tour de jeu suivant.
L'arme doit avoir été rangée au moins une fois au fourreau lors des 24 heures passées pour que ce pouvoir soit utilisable.

Fourreau saphir — Niveau 15

Ce fourreau est serti d'une paire de saphirs azur dont la magie confère à votre lame un tranchant meurtrier.

Objet merveilleux 25 000 po

Propriété : ce fourreau change de taille pour s'adapter à n'importe quelle lame légère ou lame lourde. Vous pouvez en sortir une arme dans le cadre de l'action entreprise pour attaquer avec celle-ci.

Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous attaquez avec la dernière arme qui a été rengainée dans ce fourreau. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +3 au prochain jet de dégâts effectué avec cette arme avant la fin de votre tour de jeu suivant.
L'arme doit avoir été rangée au moins une fois au fourreau lors des 24 heures passées pour que ce pouvoir soit utilisable.

Gemme de souvenir auditif — Niveau 16

Cette pierre de quartz grossièrement taillée émet des sons étouffés quand on la tient contre son oreille.

Objet merveilleux 45 000 po

Pouvoir (à volonté) : action simple. Utilisez ce pouvoir pour enregistrer toutes les paroles d'une créature située dans un rayon de 20 cases. Vous pouvez arrêter l'enregistrement au prix d'une action libre. La gemme peut enregistrer jusqu'à 12 heures de discours avant d'être pleine.

Pouvoir (à volonté) : action simple. Utilisez ce pouvoir pour que la gemme répète une partie des paroles enregistrées à haute voix, en reproduisant exactement la langue et la voix de la personne enregistrée. La gemme continue sa récitation jusqu'à ce que la partie choisie soit finie ou jusqu'à ce que vous l'arrêtiez au prix d'une action libre.

Pouvoir (à volonté) : action simple. Effacez toutes les paroles enregistrées par la gemme.

Gemme polyglotte — Niveau 6

Cette pierre précieuse couverte de gravures complexes renferme dans ses facettes les secrets du langage.

Objet merveilleux 1 800 po

Propriété : chaque *gemme polyglotte* connaît une langue, choisie au moment de la création de l'objet. Tant que vous portez la gemme, vous êtes capable de parler, lire et écrire couramment cette langue.
Si vous portez plusieurs *gemmes polyglottes*, aucune ne fonctionne.

Spécial : si vous créez une *gemme polyglotte*, vous ne pouvez y mettre qu'une langue que vous connaissez.

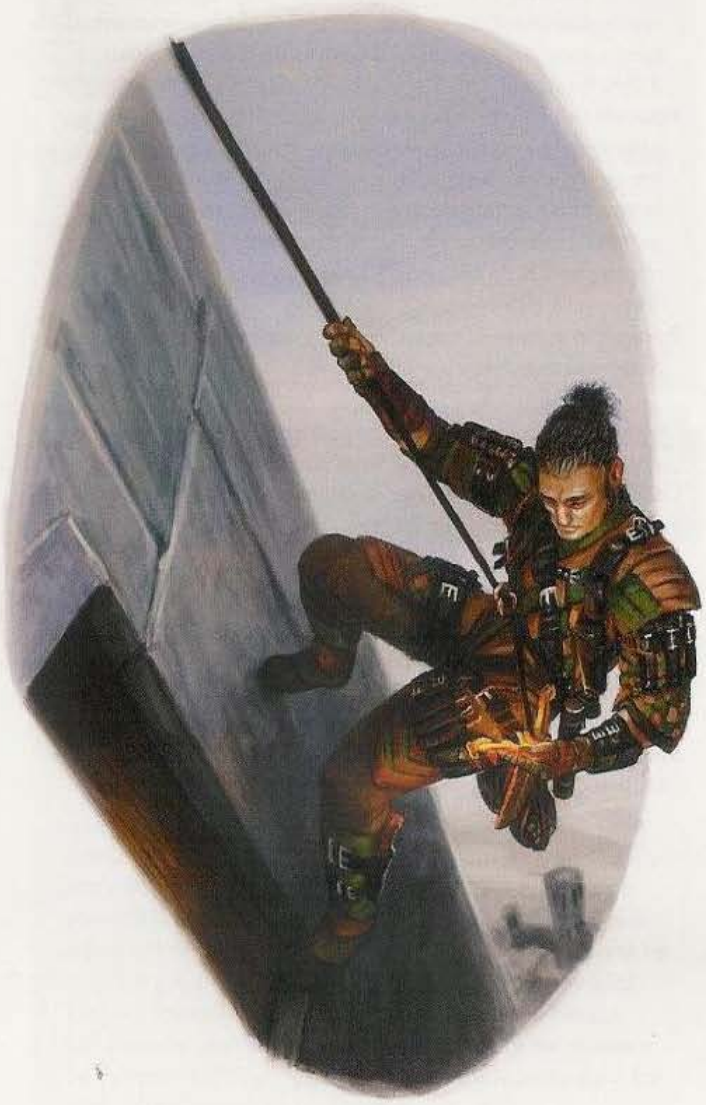
Grappin volant — Niveau 15

Ce grappin vole dans les airs et peut s'accrocher à peu près n'importe où.

Objet merveilleux 25 000 po

Pouvoir (à volonté) : action mineure. Vous ordonnez au *grappin volant* de voler jusqu'à 10 cases (et à une distance maximale de 20 cases de vous) et de se fixer magiquement à la surface d'un objet situé dans votre ligne de mire et qui n'est tenu par personne. Une fois qu'il s'est accroché, le *grappin volant* libère une fine corde qui vient jusqu'à vous. Il est possible de grimper à cette corde en effectuant un test d'Athlétisme, ou de tirer vers vous l'objet auquel le grappin s'est accroché en effectuant un test de Force. Le grappin et la corde peuvent supporter un poids maximum de 1 500 kilos avant que le grappin ne se détache de la surface. La corde ne peut être attachée ou nouée d'aucune façon, pas plus qu'elle ne peut être utilisée pour attaquer ou affecter une créature.

Pouvoir (à volonté) : action mineure. Sur votre ordre, le grappin se détache d'une surface et revient dans vos mains (et la corde se rétracte).



Harpe d'harmonie — Niveau 9

Les sons mélodieux de cette harpe fortifient vos perceptions et votre esprit.

Objet merveilleux 4 200 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Lorsque vous pincez les cordes de cette harpe, vous et vos alliés situés dans un rayon de 10 cases pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre un effet accompagné des mots-clés charme ou terreur qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler. Vous et vos alliés affectés bénéficiez également d'une résistance psychique 10 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Jarre de vapeur — Niveau 7

Cette jarre d'argile est chaude au toucher. Lorsqu'on l'ouvre, elle génère un nuage de vapeur qui envahit les alentours.

Objet merveilleux 2 600 po

Pouvoir (quotidien ✦ périmètre) : action simple. Quand vous ôtez le couvercle de la jarre, une vapeur chaude en jaillit en une explosion de proximité 1 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce périmètre de vapeur confère un camouflage à toutes les créatures qui s'y trouvent. Toute créature autre que vous-même qui débute son tour de jeu au sein du périmètre subit 1d6 dégâts de feu. Maintien (mineure) ; vous devez vous situer dans un rayon de 10 cases du périmètre.

Joyau de pouvoir — Niveau 5

L'énergie magique palpite dans ce joyau rouge vif et vous permet d'utiliser à nouveau un pouvoir déjà dépensé.

Objet merveilleux 1 000 po

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Ce pouvoir vous permet de regagner l'usage d'un pouvoir de rencontre de niveau 1 ou de niveau 3.

Spécial : vous devez avoir atteint au moins une étape dans la journée pour activer cet objet.

Lanterne de discernement — Niveau 5

Cette lanterne d'aspect banal confère à ceux qui se trouvent dans sa lumière la capacité de voir au-delà des apparences.

Objet merveilleux 1 000 po

Propriété : cette lanterne émet de la lumière sur un rayon de 10 cases comme une lanterne normale, mais elle n'a pas besoin d'être allumée ni alimentée. Vous et vos alliés situés dans la zone éclairée bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux tests d'Intuition et de Perception.

Lanterne de révélation — Niveau 16

La lumière de cette lanterne révèle même les ennemis les mieux cachés.

Objet merveilleux 45 000 po

Propriété : cette lanterne émet de la lumière sur un rayon de 10 cases comme une lanterne normale, mais elle n'a pas besoin d'être allumée ni alimentée.

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Ce pouvoir crée une explosion de proximité 10 qui couvre toutes les créatures de la zone de particules de lumière étincelantes (sauvegarde annule). Les créatures affectées ne tirent aucun bénéfice du camouflage ou de l'invisibilité.

DREW BAKER

RYAN BARGER

Lanterne flottante — Niveau 3

Cette lanterne d'argent flotte dans les airs à votre ordre.

Objet merveilleux 680 po

Propriété : cette lanterne n'a jamais besoin d'être allumée ou réalimentée en huile. Lorsque vous la lâchez, elle reste suspendue dans les airs. Si un poids de plus de 500 grammes vient à peser sur elle, elle tombe au sol.

Pouvoir (à volonté) : action mineure. Lorsque vous tenez la *lanterne flottante* ou que vous vous situez dans une case adjacente, vous pouvez faire en sorte qu'elle dégage une lueur vive (10 cases de rayon), une lueur faible (5 cases de rayon) ou qu'elle s'éteigne.

Pouvoir (à volonté) : action de mouvement. La dernière créature à avoir tenu la lanterne peut lui ordonner mentalement de se déplacer de 10 cases dans n'importe quelle direction, mais jamais à plus de 10 cases d'elle-même.

Lentille d'appréciation — Niveau 10

Cette lentille vous révèle d'intéressantes informations sur la créature que vous observez.

Objet merveilleux 5 000 po

Pouvoir (rencontre) : action mineure. Regardez une créature au travers de la lentille. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +10 aux tests de connaissance des monstres visant à identifier la créature.

Lentille de lecture — Niveau 7

Tenir cette lentille devant votre œil vous permet de lire les écritures les plus complexes et les langues les plus obscures.

Objet merveilleux 2 600 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Utilisez ce pouvoir lorsque vous étudiez un texte écrit dans une langue que vous ne connaissez pas. Durant 1 heure, vous pouvez lire cette langue du moment que vous tenez la *lentille de lecture*.

Spécial : vous pouvez activer la *lentille de lecture* pour remplacer le coût des composantes du rituel Compréhension des langues.

Linceul de protection — Niveau 2

Ce linceul diaphane semble immatériel. Lorsqu'il est posé sur un allié mourant, il lui confère une protection plus solide que l'acier.

Objet merveilleux 520 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Quand vous placez un *linceul de protection* sur une créature mourante adjacente, cette dernière bénéficie d'une résistance 20 à tous les dégâts. Cet effet persiste jusqu'à ce que la créature reprenne conscience ou meure, ou jusqu'à ce que le linceul soit ôté au prix d'une action simple (dès que l'une de ces conditions est remplie).

Linceul de réanimation — Niveau 7

Ce linceul de gaze blanche protège et fortifie le corps d'un allié mourant.

Objet merveilleux 2 600 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Quand vous placez un *linceul de réanimation* sur une créature mourante adjacente, cette dernière bénéficie d'une résistance 20 à tous les dégâts et d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de sauvegarde contre la mort. Ces effets persistent jusqu'à ce que la créature reprenne conscience ou meure, ou jusqu'à ce que le linceul soit ôté au prix d'une action simple (dès que l'une de ces conditions est remplie).

Main momifiée — Niveau 27

Cette main fripée vous permet de bénéficier des pouvoirs d'un troisième anneau magique.

Objet merveilleux 1 625 000 po

Propriété : la *main momifiée* vous confère un nouvel emplacement d'objet destiné à un anneau magique. Tant que vous la portez, vous bénéficiez des propriétés et pouvoirs d'un anneau passé à l'un de ses doigts. Si la *main momifiée* porte plusieurs anneaux, aucun ne fonctionne. Enfin, vous ne pouvez profiter que d'une seule *main momifiée* à la fois.

Miroir d'opposition — Niveau 20

Ce petit miroir serti dans son cadre décoré fait brièvement vaciller la loyauté de votre adversaire.

Objet merveilleux 125 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ charme) : action simple. Tenez ce miroir en face d'un ennemi situé dans un rayon de 5 cases et effectuez une attaque contre lui : distance 5 ; +23 contre Volonté ; en cas de réussite, la cible considère ses alliés comme des ennemis et ses ennemis comme des alliés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Elle effectue des attaques d'opportunité contre ses anciens alliés et non contre vous ou vos alliés. Lors du tour de jeu de la cible, vous pouvez au prix d'une action libre lui ordonner d'effectuer une attaque de base (en utilisant son action simple du tour) contre une cible de votre choix. En revanche, vous ne pouvez pas lui ordonner d'utiliser un de ses autres pouvoirs.

Œil rubis vigilant — Niveau 6

Cette gemme écarlate sertie sur une monture d'or et d'argent améliore l'efficacité de vos rituels de protection.

Objet merveilleux 1 800 po

Propriété : si vous tenez cette gemme en main, tout test de compétence effectué dans le cadre d'un rituel de protection bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2.

Spécial : l'*œil rubis vigilant* peut être utilisé comme focus pour les rituels de protection autorisant l'utilisation d'un focus (comme Œil du tocsin). La valeur de l'*œil rubis vigilant* doit évidemment satisfaire à la condition de coût du focus pour ce rituel.

Os fléau-des-morts — Niveau 19

Cet os gravé de runes a le pouvoir d'étourdir temporairement les morts-vivants.

Objet merveilleux 105 000 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Effectuez une attaque : explosion de proximité 5 ; vise les morts-vivants ; +22 contre Volonté ; en cas de réussite, la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'elle soit attaquée (dès que l'une de ces deux conditions est remplie).

Outil silencieux — Niveau 2

Cet outil d'apparence banale étouffe le bruit que vous faites en travaillant.

Objet merveilleux 520 po

Propriété : lorsqu'il est utilisé pour faire ce à quoi il est destiné, l'*outil silencieux* confère à son utilisateur un bonus de pouvoir de +5 aux tests de Discrétion effectués pendant qu'il se sert de l'outil. N'importe quel outil ordinaire (une hache de bûcheron, une pince, un grappin, un marteau, une pelle, etc.) peut devenir un *outil silencieux*. Par exemple, une *pince silencieuse* pourra aider à ouvrir une porte fermée sans alerter le monstre endormi de l'autre côté, tandis qu'un *grappin silencieux* aura moins de chances d'être entendu par les gardes.
Cette propriété ne peut être appliquée qu'à des outils ordinaires. Elle ne peut être placée sur des armes, vêtements, bijoux ou autres objets ordinaires.

Outils de cambrioleur autonomes — Niveau 11

Les piques, clefs, pinces et crochets qui composent ce kit d'outils de cambrioleur se déplacent dans les airs et crochètent les serrures sur un ordre mental.

Objet merveilleux 9 000 po

Propriété : comme des outils de cambrioleur normaux, les *outils de cambrioleur autonomes* confèrent un bonus de +2 aux tests de Larcin effectués pour crocheter des serrures ou désamorcer des pièges.

Pouvoir (quotidien) : dans le cadre de l'action entreprise pour effectuer un test de Larcin, vous pouvez faire ce test sur un objet situé dans un rayon de 5 cases. L'objet doit cependant se trouver dans votre ligne de mire.

Paillasse de repos — Niveau 1

Un repos prolongé sur cette paillasse magique vous confère une plus grande vitalité.

Objet merveilleux 360 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Utilisez ce pouvoir quand vous achevez un repos prolongé sur la *paillasse de repos*. Vous gagnez 1d8 points de vie temporaires qui persistent jusqu'à votre prochain repos (court ou prolongé).

Parfum d'autorité — Niveau 12

Cette bouteille opaque en albâtre renouvelle périodiquement son contenu, un parfum subtil qui est capable d'influencer les réactions d'autrui.

Objet merveilleux 13 000 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Appliquez le parfum sur vous-même ou un allié adjacent. La cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux tests de Bluff, Diplomatie ou Intimidation (au choix de la cible) pendant 1 heure.

Passe-partout — Niveau 10

Cette clef ouvragée en ivoire ouvre les serrures avec facilité.

Objet merveilleux 5 000 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Quand vous touchez une porte, un coffre, un portail ou quelque autre objet verrouillé avec la clef, effectuez un test de Larcin assorti d'un bonus de +20 contre le DD requis pour ouvrir la serrure.

Pelle dorée — Niveau 14

Cette pelle magique creuse instantanément une profonde tranchée dans une section de terre, de glace ou de sable.

Objet merveilleux 21 000 po

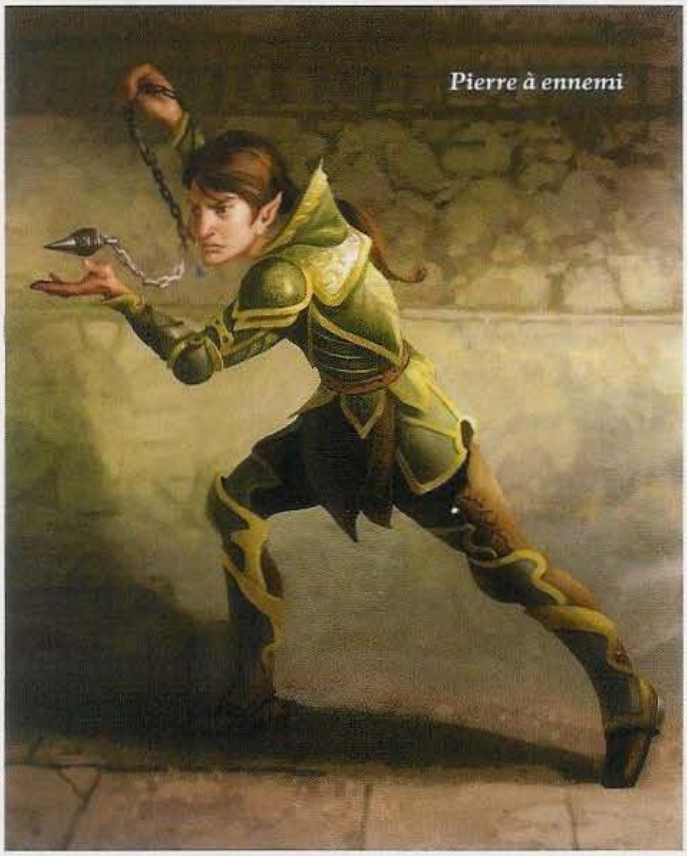
Pouvoir (quotidien) : action simple. Plongez la *pelle dorée* dans le sol pour créer une fosse qui prend la forme d'une explosion de proximité 2, 3 ou 4 (au choix). La fosse fait 2 cases de profondeur et ne peut être creusée que dans une zone de terre, de glace ou de sable. Une créature se tenant au sol et dont l'espace est entièrement contenu dans les limites de la fosse tombe dedans à moins de réussir un jet de sauvegarde pour se rattraper (cf. *Chutes*, *MdJ* 284).

Pierre à ennemi — Niveau 12

Cette magnétite est accrochée au bout d'une chaînette et quand elle est pointée en direction d'un ennemi, elle vous informe de ses points faibles.

Objet merveilleux 13 000 po

Pouvoir (à volonté) : action mineure. Choisissez une créature que vous voyez. Vous apprenez toutes ses vulnérabilités et savez quelle est sa défense la plus basse.



Pierre à ennemi

Plume du maître espion — Niveau 10

Cette plume d'oie peut enregistrer et reproduire n'importe quel texte ou illustration.

Objet merveilleux 5 000 po

Pouvoir (à volonté) : action simple. Passez la *plume du maître espion* sur un texte ou une illustration d'une taille équivalente à une page de parchemin. L'image ou le texte est magiquement enregistré. Enregistrer une autre page avec la plume effacera la page précédemment enregistrée.

Pouvoir (à volonté) : action simple. Vous pointez la *plume du maître espion* sur une feuille de papier ou de parchemin et lui ordonnez mentalement de reproduire le texte ou l'illustration enregistré. Quelle que soit la nature de l'original (fusain sur papier, runes sur pierre, etc.), la reproduction s'effectue à l'encre normale.

Spécial : la reproduction créée par la plume est d'une qualité parfaite, mais la plume ne peut enregistrer les propriétés magiques. Par exemple, vous ne pouvez pas accomplir un rituel à partir d'un parchemin de rituel copié grâce à la *plume du maître espion*, et celle-ci ne peut pas recopier les pouvoirs ou rituels du grimoire d'un magicien.

Poudre de bannissement — Niveau 25

Cette poudre cramoisie périodiquement renouvelée par cette bourse en cuir rouge peut envoyer une créature dans une terrible prison.

Objet merveilleux 625 000 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Vous jetez une poignée de cette poudre sur une créature adjacente. Effectuez une attaque : corps à corps 1 ; +28 contre Volonté ; en cas de réussite, la cible est bannie dans une région ardente du Chaos Élémentaire, où elle est étourdie et subit 10 dégâts de feu continus. Une sauvegarde annule les deux effets et renvoie la cible à sa place d'origine ou dans l'espace inoccupé le plus proche.

Poudre de création — Niveau 18

Cette bouteille transparente renouvelle périodiquement une provision de sable doré qui peut se transformer en n'importe quel objet.

Objet merveilleux 85 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Lorsque vous jetez une pincée de cette poudre en l'air, elle prend la forme de n'importe quel objet non magique ordinaire d'un poids maximum de 12,5 kilos. L'objet, qui est parfaitement fonctionnel, luit faiblement et irradie la magie (ce que l'on peut détecter grâce à un test d'Arcanes DD 24). L'objet persiste durant 24 heures ou jusqu'à ce que vous décidiez de le faire retomber en poussière (au prix d'une action mineure).

Poudre de désenchantement — Niveau 10

La poudre argentée et étincelante qui se renouvelle périodiquement dans cette bourse de cuir a le pouvoir de supprimer les effets magiques.

Objet merveilleux 5 000 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Jetez une pincée de cette poudre sur un objet (ou un effet magique) adjacent. Effectuez une attaque : Dextérité contre Réflexes. Si vous visez un objet tenu, effectuez l'attaque contre la créature qui le tient. Si vous visez un objet magique non tenu ou un effet magique, utilisez une défense de Réflexes 10 + le niveau de l'objet ou de l'effet. Une réussite rend l'objet ou l'effet inerte (sauvegarde annule). Un objet magique inerte perd ses propriétés et son bonus d'altération, sans compter que ses pouvoirs ne peuvent plus être activés. Un effet magique inerte est réprimé.

Spécial : vous pouvez utiliser une dose de *poudre de désenchantement* à la place des composantes requises pour un rituel de Désenchantement d'objet.

Poudre de perspicacité arcanique — Niveau 8

Cet étui en métal renouvelle périodiquement une provision de poudre métallique qui améliore votre perception des effets arcaniques.

Objet merveilleux 3 400 po

Pouvoir (3/jour) : action simple. Retirez une pincée de poudre et jetez-la en l'air au-dessus de vous. Vous êtes capable de détecter la magie durant 5 minutes même si vous n'avez pas de formation en Arcanes. Vous bénéficiez également d'un bonus de pouvoir de +2 aux tests d'Arcanes visant à identifier une invocation ou un périmètre, identifier un effet magique ou sentir la présence de magie (cf. compétence Arcanes, *MdJ* 181).

Un étui de *poudre de perspicacité arcanique* peut être utilisé trois fois par jour.

Rênes enchantées — Niveau 5

Faites de fils d'argent et de cuir noir, ces rênes peuvent vous aider à dompter la plus sauvage des bêtes.

Objet merveilleux 1 000 po

Propriété : ces rênes changent de taille pour s'adapter à n'importe quelle bête naturelle de taille P, M ou G. Tous les tests de Nature effectués pour dresser une bête naturelle équipée de ces *rênes enchantées* bénéficient d'un bonus d'objet de +2.

Sacoches de partage — Niveau 15

Ces sacoches en cuir sont unies par une puissante magie.

Objet merveilleux 25 000 po

Propriété : ces deux sacoches de cuir identiques partagent magiquement le même espace intérieur. Ce qui est placé dans une sacoche (pour un poids maximum de 1,5 kilo) peut être pris dans l'autre quelle que soit la distance qui les sépare, aussi longtemps que les deux se trouvent sur le même plan. Si les sacoches se situent sur des plans différents, aucune ne donne accès à son espace intérieur. Les deux sacoches ne peuvent être ouvertes simultanément.

Silex du chasseur — Niveau 2

Cet éclat de silex émet des étincelles qui peuvent allumer une flambée magique.

Objet merveilleux 520 po

Pouvoir (quotidien ✦ illusion) : action simple. Utilisez ce silex pour allumer un feu de camp qui brûlera sans dégager de fumée ni faire de bruit. La lumière de ce feu de camp magique est invisible à l'extérieur de son rayon d'illumination de 10 cases, mais les créatures et objets situés dans ce rayon peuvent être vus normalement grâce à la vision dans le noir ou encore si les conditions de luminosité le permettent. Sous tous ses autres aspects, ce feu de camp est un feu normal. Il brûle durant 12 heures (sans avoir besoin d'être alimenté) ou jusqu'à ce qu'on l'éteigne comme on le ferait pour un feu normal.

Le silex peut être utilisé normalement pour allumer des lanternes ou d'autres feux, mais ceux-ci ne bénéficient d'aucun effet magique.

Soldat fantôme — Niveau 7

Cette petite figurine a la forme d'un guerrier et peut être utilisée pour convoquer une illusion grandeur nature du combattant sculpté afin de détourner l'attention de vos ennemis.

Objet merveilleux 2 600 po

Pouvoir (quotidien ✦ illusion) : action mineure. Vous devez tenir la figurine en main pour utiliser ce pouvoir. Un soldat illusoire apparaît dans un espace inoccupé qui vous est adjacent ou adjacent à un ennemi situé dans un rayon de 5 cases. Le soldat est considéré comme un de vos alliés et peut être utilisé pour prendre un ennemi en tenaille, mais il n'effectue pas d'attaques.

Le soldat illusoire a les mêmes défenses que vous et dispose de 1 point de vie. Une attaque ratée ne le blesse jamais. Une fois par round, vous pouvez utiliser une action mineure pour le déplacer jusqu'à votre VD. Le soldat illusoire reste jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes.

Solitaire (aigue-marine) — Niveau 16

Ce cristal bleu-vert irrégulier vous permet d'intensifier vos attaques.

Objet merveilleux 45 000 po

Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous réussissiez un coup critique à votre tour de jeu. Effectuez une attaque de base contre la cible touchée par votre coup critique.

Spécial : vous ne pouvez pas utiliser plus d'un *solitaire* par rencontre.

Solitaire (céruléen) — Niveau 21

Ce cristal bleu rugueux vous offre la possibilité de vous libérer des effets persistants en plein milieu du combat.

Objet merveilleux 225 000 po

Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous réussissez un coup critique à votre tour de jeu. Effectuez un jet de sauvegarde contre chaque effet qui vous affecte et qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

Spécial : vous ne pouvez pas utiliser plus d'un *solitaire* par rencontre.

Solitaire (cinabre) — Niveau 6

Ce cristal rouge irrégulier améliore votre résistance quand vous frappez durement l'ennemi.

Objet merveilleux 1 800 po

Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous réussissez un coup critique à votre tour de jeu. Effectuez un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

Spécial : vous ne pouvez pas utiliser plus d'un *solitaire* par rencontre.

Solitaire (citrin) — Niveau 11

Ce cristal jaune irrégulier vous apporte un pouvoir de guérison au cœur de la mêlée.

Objet merveilleux 9 000 po

Pouvoir (rencontre ✦ guérison) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous réussissez un coup critique à votre tour de jeu. Vous dépensez une récupération.

Spécial : vous ne pouvez pas utiliser plus d'un *solitaire* par rencontre.

Solitaire (violet) — Niveau 26

Ce cristal violet aux contours déchiquetés vous permet de pousser l'avantage après une attaque réussie.

Objet merveilleux 1 125 000 po

Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous réussissez un coup critique à votre tour de jeu. Vous gagnez 1 point d'action, que vous devez dépenser avant la fin de votre tour de jeu. Celui-ci ne compte pas dans la limite normale qui interdit de dépenser plus d'un point d'action par rencontre.

Spécial : vous ne pouvez pas utiliser plus d'un *solitaire* par rencontre.

Talisman de fortune — Niveau 15

Ce petit talisman d'or renouvelle un objet magique ou renforce votre santé, vos attaques et vos défenses.

Objet merveilleux 25 000 po

Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous devez dépenser un point d'action pour utiliser ce pouvoir. Lancez 1d20 et ajoutez un bonus de +1 pour chaque étape atteinte durant ce jour. Le résultat total détermine les effets du pouvoir :

1-9 : vous perdez 1 récupération, ou subissez des dégâts égaux au quart de vos points de vie maximums si vous n'avez plus de récupérations en réserve. Vous bénéficiez d'une utilisation quotidienne supplémentaire d'un objet magique en votre possession (au choix, sauf le *talisman de fortune*) jusqu'à la fin de la rencontre. De plus, vous renouvelez le pouvoir du talisman.

10-19 : vous regagnez une récupération utilisée et bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à vos jets d'attaque et à toutes vos défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

20 ou plus : comme 10-19, et vous renouvelez le pouvoir du talisman.

Tambour de panique — Niveau 13

Couvert d'une peau d'hyène démoniaque ricanante, ce tambour sème la terreur dans le cœur de vos ennemis.

Objet merveilleux 17 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ terreur) : action mineure. Lorsque vous frappez le tambour, vous et chaque allié situé dans un rayon de 10 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts des pouvoirs accompagnés du mot-clé terreur. Cet effet dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Maintien (mineure).

Voile des vents — Niveau 14

Des runes élémentaires couvrent cette fine voile de toile bleue qui se gonfle de son propre vent lorsqu'elle est hissée.

Objet merveilleux 21 000 po

Propriété : cette voile confère un bonus d'objet de +2 à la vitesse en km/heure du navire sur lequel elle est hissée.

Étendards

Un étendard est un drapeau magique déployé durant le combat. La zone d'énergie mystique créée par l'objet confère des avantages à vos alliés ou handicape vos adversaires. La magie d'un étendard lui permet d'être planté dans n'importe quelle surface solide qui ne relève pas du terrain difficile, même s'il s'agit d'un terrain rocheux ou d'un sol de pierre. Vous et vos alliés pouvez déployer simultanément autant d'étendards que vous le voulez, et vous pouvez en placer autant que vous le désirez dans une même case (case qui n'est alors pas considérée comme occupée par les étendards).

Une fois déployé, un étendard dispose d'une résistance 50 à tous les dégâts.

ÉTENDARDS

Niv.	Nom	Prix (po)
2	étendard d'honneur	520
3	étendard de guérison	680
4	étendard de puissance	840
16	étendard de la légion ardente	45 000
17	étendard de l'ombre	65 000
18	étendard tactique	85 000
19	étendard de ténacité	105 000
20	étendard de l'avant-garde	125 000

Étendard d'honneur — Niveau 2

Cette bannière rouge sang réduit la détermination de ceux qui vous combattent.

Objet merveilleux 520 po

Pouvoir (rencontre ✦ périmètre) : action simple. Lorsque vous plantez l'étendard dans votre espace ou dans une case adjacente, il crée un périmètre d'énergie protectrice prenant la forme d'une explosion de proximité 5. Les ennemis situés dans ce périmètre et marqués subissent un malus de -1 aux jets de dégâts contre toute créature autre que celle qui les a marqués. Cet effet persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que l'étendard soit retiré du sol. Tout personnage situé dans la case de l'étendard ou adjacent à celle-ci peut le retirer du sol au prix d'une action simple.

Étendard de guérison — Niveau 3

Cet étendard blanc est décoré de symboles de guérison qui vous revigorent.

Objet merveilleux 680 po

Pouvoir (rencontre ✦ guérison, périmètre) : action simple. Lorsque vous plantez l'étendard dans votre espace ou dans une case adjacente, il crée un périmètre d'énergie de guérison prenant la forme d'une explosion de proximité 5. À chaque fois que vous ou un allié dépensez une récupération au sein de ce périmètre, vous et tous les alliés qui y sont situés regagnez 1 point de vie.
Cet effet persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que l'étendard soit retiré du sol. Tout personnage situé dans la case de l'étendard ou adjacent à celle-ci peut le retirer du sol au prix d'une action simple.

Étendard de l'avant-garde — Niveau 20

Les runes martiales qui décorent cette bannière confèrent de l'habileté au combat à ceux qui s'y rallient.

Objet merveilleux 125 000 po

Pouvoir (rencontre ✦ périmètre) : action simple. Lorsque vous plantez l'étendard dans votre espace ou dans une case adjacente, il crée un périmètre prenant la forme d'une explosion de proximité 10. À l'intérieur du périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque.
Cet effet persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que l'étendard soit retiré du sol. Tout personnage situé dans la case de l'étendard ou adjacent à celle-ci peut le retirer du sol au prix d'une action simple.

Étendard de l'ombre — Niveau 17

Ce drapeau noir et soyeux devient immatériel quand il est déployé et répand un flot d'ombres qui recouvrent le champ de bataille.

Objet merveilleux 65 000 po

Pouvoir (rencontre ✦ illusion, périmètre) : action simple. Lorsque vous plantez l'étendard dans votre espace ou dans une case adjacente, il crée un périmètre d'ombre prenant la forme d'une explosion de proximité 10. À l'intérieur de ce périmètre, toutes les lumières vives sont réduites à des lumières faibles, et vous et vos alliés bénéficiez de la vision nocturne ainsi que d'un bonus de pouvoir de +2 aux tests de Discrétion.
Cet effet persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que l'étendard soit retiré du sol. Tout personnage situé dans la case de l'étendard ou adjacent à celle-ci peut le retirer du sol au prix d'une action simple.

Étendard de la légion ardente — Niveau 16

Agité de flammes animées, cet étendard vous permet de faire appel au pouvoir du feu.

Objet merveilleux 45 000 po

Pouvoir (rencontre ✦ feu, périmètre) : action simple. Lorsque vous plantez l'étendard dans votre espace ou dans une case adjacente, il crée un périmètre prenant la forme d'une explosion de proximité 10. Vous et chaque allié situé dans le périmètre bénéficiez d'une résistance au feu 10 et pouvez choisir d'infliger des dégâts de feu au lieu du type de dégâts normal des attaques que vous effectuez.
Cet effet persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que l'étendard soit retiré du sol. Tout personnage situé dans la case de l'étendard ou adjacent à celle-ci peut le retirer du sol au prix d'une action simple.

Étendard de puissance — Niveau 4

Ce drapeau est couvert de runes martiales qui vous emplissent de force.

Objet merveilleux 840 po

Pouvoir (rencontre ✦ périmètre) : action simple. Lorsque vous plantez l'étendard dans votre espace ou dans une case adjacente, il crée un périmètre prenant la forme d'une explosion de proximité 5. À l'intérieur de ce périmètre, vos alliés et vous-même bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets de dégâts.
Cet effet persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que l'étendard soit retiré du sol. Tout personnage situé dans la case de l'étendard ou adjacent à celle-ci peut le retirer du sol au prix d'une action simple.

Étendard de ténacité — Niveau 19

Cette bannière bleu et argent accroît courage et résistance.

Objet merveilleux 105 000 po

Pouvoir (rencontre ✦ périmètre) : action simple. Lorsque vous plantez l'étendard dans votre espace ou dans une case adjacente, il crée un périmètre prenant la forme d'une explosion de proximité 10. À l'intérieur du périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes vos défenses.
Cet effet persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que l'étendard soit retiré du sol. Tout personnage situé dans la case de l'étendard ou adjacent à celle-ci peut le retirer du sol au prix d'une action simple.

Étendard tactique — Niveau 18

Ce long pennon s'agite même s'il n'y a pas le moindre souffle de vent, emportant vos pensées jusqu'à vos alliés.

Objet merveilleux 85 000 po

Pouvoir (rencontre ✦ périmètre) : action simple. Lorsque vous plantez l'étendard dans votre espace ou dans une case adjacente, il crée un périmètre prenant la forme d'une explosion de proximité 10. Vous et chaque allié situé dans le périmètre obtenez la capacité de communiquer télépathiquement, sans que vos adversaires aient la moindre chance d'entendre vos pensées. Vous et vos alliés connaissez automatiquement vos positions respectives même si vous ne vous voyez pas, sans compter que vous pouvez vous prendre pour cibles les uns les autres avec vos pouvoirs même si vous n'avez pas de ligne de mire.
Cet effet persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que l'étendard soit retiré du sol. Tout personnage situé dans la case de l'étendard ou adjacent à celle-ci peut le retirer du sol au prix d'une action simple.

Sacs à malice

Ces petits sacs de cuir peuvent être de différentes couleurs, mais le gris est le plus courant. Vous pouvez utiliser un *sac à malice* pour invoquer une bête docile. Vous devez dépenser une récupération pour activer le pouvoir du sac, sans regagner de points de vie.

Quand vous utilisez un *sac à malice* pour invoquer une créature, celle-ci apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 5 cases ; cet espace doit être suffisamment grand pour contenir la créature sans qu'elle ait besoin de se faufiler. La créature n'obéit qu'à vous et répond à vos ordres quelle que soit la langue dans laquelle vous les formulez. Elle reste jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. La créature invoquée agit à votre initiative. Chaque action qu'elle entreprend vous coûte une action mineure (que vous utilisez pour lui donner des ordres) et une créature invoquée ne peut dépasser son attribution habituelle d'actions à son tour de jeu (une action simple, une action de mouvement et une action mineure). Si à votre tour de jeu vous n'entreprenez pas d'action mineure pour commander la créature, celle-ci reste là où elle se trouve et n'entreprend aucune action à son propre tour de jeu.

Une créature invoquée est un sbire (cf. *BF* 283). Elle ne dispose pas de récupérations et ne peut pas être soignée. Elle ne peut pas non plus bénéficier de points de vie temporaires. Quand elle est réduite à 0 point de vie ou moins, elle disparaît.

Si un objet est placé dans le *sac à malice*, ce dernier cesse de fonctionner jusqu'à ce que l'objet en question en soit retiré. Un *sac à malice* qui est utilisé pour transporter des objets peut contenir jusqu'à 1,5 kilo.

SACS À MALICE

Niv.	Nom	Prix (po)
8	sac à malice gris	3 400
18	sac à malice rouille	85 000
28	sac à malice vermillon	2 125 000

Sac à malice gris — Niveau 8

Ce simple sac de cuir libère des bestioles sauvages que vous pouvez envoyer contre vos ennemis.

Objet merveilleux 3 400 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Utilisez ce sac pour invoquer un sbire de taille TP (cf. profil ci-dessous). Lancez un d8 pour déterminer la créature invoquée et modifiez son profil en fonction :

1 : chauve-souris ; cette créature a également une VD en vol 6.
2 : rat ; cette créature a également la vision dans le noir.
3 : chat ; en cas de réussite, l'attaque de cette créature met également la cible à terre.
4 : belette ; cette créature ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand elle se déplace.
5 : serpent ; en cas de réussite, cette créature inflige également 2 dégâts de poison.
6 : blaireau ; cette créature bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque.
7 : araignée ; cette créature a également une VD d'escalade 6.
8 : scorpion ; en cas de réussite, cette créature inflige également 1 dégât de poison continu (sauvegarde annule).

Bestiole invoquée (sac gris) — Sbire niveau 8

Bête naturelle de taille TP

Initiative comme l'invocateur **Sens** Perception +8 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 18 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 18, **Volonté** 16
VD 6

(+) **Morsure** ou **griffes** (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 4 dégâts.

Alignement non aligné **Langues** -

For 6 (+2)	**Dex** 12 (+5)	**Sag** 9 (+3)
Con 11 (+4)	**Int** 2 (+0)	**Cha** 6 (+2)

Sac à malice rouille — Niveau 18

Ce beau sac en cuir invoque des prédateurs qui obéissent aux ordres simples.

Objet merveilleux 85 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Utilisez ce sac pour invoquer un sbire de taille G (cf. profil ci-dessous). Lancez un d8 pour déterminer la créature invoquée et modifiez son profil en fonction :

1 : ours ; quand cette créature touche avec son attaque de base de corps à corps, la cible est étreinte (jusqu'à évasion).
2 : grand singe ; quand cette créature touche avec son attaque de base de corps à corps, la cible est hébétée (sauvegarde annule).
3 : loup ; quand cette créature touche avec son attaque de base de corps à corps, la cible se retrouve à terre.
4 : taureau ; quand cette créature touche avec son attaque de base de corps à corps, la cible est également poussée de 2 cases.
5 : araignée ; quand cette créature touche avec son attaque de base de corps à corps, la cible subit également 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).
6 : destrier ; cette créature confère à son cavalier un bonus de +5 aux jets de dégâts.
7 : béhémot porte-masse ; cette créature peut effectuer une attaque de base de corps à corps avec sa queue : allonge 2 ; +21 contre CA ; 7 dégâts.
8 : drake enragé ; en cas de réussite, cette créature inflige 10 dégâts (et non 7).

Bête invoquée (sac rouille) — Sbire niveau 18

Bête naturelle de taille G

Initiative comme l'invocateur **Sens** Perception +9 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 28 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 26, **Volonté** 24
VD 6

(+) **Morsure** ou **griffes** (simple ; à volonté)
+21 contre CA ; 7 dégâts.

Alignement non aligné **Langues** -

For 18 (+13)	**Dex** 14 (+11)	**Sag** 10 (+9)
Con 14 (+11)	**Int** 2 (+5)	**Cha** 10 (+9)

Sac à malice vermillon — Niveau 28

Ce magnifique sac en cuir est décoré d'images des bêtes que vous pouvez invoquer pour qu'elles combattent à vos côtés.

Objet merveilleux 2 125 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Utilisez ce sac pour invoquer un sbire de taille G ou TG (cf. profil ci-dessous). Lancez un d8 pour déterminer la créature invoquée et modifiez ses caractéristiques en fonction :

1 : béhémot hérissé de taille G ; quand cette créature touche avec son attaque de base de corps à corps (queue), la cible subit également 5 dégâts continus (sauvegarde annule) et se retrouve à terre.

2 : boa broyeur de taille G ; quand cette créature touche avec son attaque de base de corps à corps (morsure), la cible est également étreinte (jusqu'à évasion).

3 : araignée-sabres de taille G ; l'attaque de base de corps à corps (griffes) de cette créature n'a pas d'allonge mais affecte au lieu de cela tous les ennemis pris dans une explosion de proximité 1.

4 : basilic œil-de-pierre de taille G ; quand cette créature touche avec son attaque de base de corps à corps (morsure), la cible est également immobilisée (sauvegarde annule).

5 : vouivre de taille G ; cette créature dispose d'une VD en vol 8, et quand elle touche avec son attaque de base de corps à corps (queue), la cible subit également 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

6 : guulvorg de taille TG ; quand cette créature touche avec une attaque de base de corps à corps (morsure), la cible subit 15 dégâts (et non 10) et se retrouve à terre.

7 : gorgone de fer de taille G ; quand cette créature touche avec son attaque de base de corps à corps (cornes), la cible est poussée de 1 case. En cas de charge réussie, elle inflige 20 dégâts (et non 10), et la cible est poussée de 2 cases.

8 : charognard rampant de taille TG ; l'attaque de base de corps à corps de cette créature (morsure) a une allonge 3, et en cas de succès la cible est également tirée de 2 cases et ralentie (sauvegarde annule).

Bête invoquée (sac vermillon) — Sbire niveau 28

Bête naturelle de taille G ou TG

Initiative comme l'invocateur **Sens** Perception +14 ; vision nocturne

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 38 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 36, **Volonté** 33

VD 6

(+) **Cornes, griffes, morsure** ou **queue** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +31 contre CA ; 10 dégâts.

Alignement non aligné **Langues** -

For 23 (+20)	**Dex** 18 (+18)	**Sag** 10 (+14)
Con 18 (+18)	**Int** 2 (+10)	**Cha** 12 (+15)

Statuettes merveilleuses

Ces petites statuettes animales sont sculptées dans divers matériaux et peuvent être utilisées pour invoquer les créatures qu'elles représentent.

Quand vous activez une statuette, la créature invoquée apparaît dans un espace adjacent, à condition que celui-ci soit assez grand pour la contenir sans qu'elle ait besoin de se faufiler. La créature n'obéit qu'à vous et répond à vos ordres quelle que soit la langue dans laquelle vous les formulez. Elle reste pendant 8 heures ou jusqu'à ce que vous entrepreniez une action mineure pour la renvoyer. La créature invoquée agit à votre initiative. Chaque action qu'elle entreprend vous coûte une action mineure (que vous entreprenez pour lui donner des ordres) et une créature invoquée ne peut dépasser son attribution habituelle d'actions durant son tour de jeu (une action simple, une action de mouvement et une action mineure). Si à votre tour de jeu vous n'entreprenez pas d'action mineure pour commander la créature, celle-ci reste là où elle se trouve et n'entreprend aucune action à son propre tour de jeu.

Le profil des créatures invoquées apparaît dans les descriptions ci-après. Elles ne disposent pas de récupérations et ne peuvent pas être soignées ; en revanche, elles peuvent bénéficier de points de vie temporaires. Lorsqu'une créature invoquée est réduite à 0 point de vie ou moins, elle disparaît et ne peut plus être invoquée tant que vous n'avez pas pris de repos prolongé.

Les créatures invoquées n'ont pas d'attaque de base et ne peuvent donc pas effectuer d'attaques d'opportunité.

Monture : si la créature invoquée s'accompagne du mot-clé monture, vous pouvez la monter (on considère alors que vous avez le talent Combat monté). Dans ce cas, vous pouvez la commander au prix d'actions libres, mais elle reste limitée à son jeu normal d'actions. Enfin, vous pouvez choisir de vous retrouver directement en selle au moment de l'invocation de la créature.

STATUETTES MERVEILLEUSES

Niv.	Nom	Prix (po)
4	chien d'onyx	840
5	destrier d'obsidienne	1 000
8	porte-masse de jade	3 400
9	hippocampe de nacre	4 200
9	mouche d'ébène	4 200
10	éléphant de marbre	5 000
11	araignée d'héliotrope	9 000
11	chèvre d'ivoire	9 000
12	lion d'or	13 000

Araignée d'héliotrope — Niveau 11

Cette petite araignée sculptée dans un héliotrope rouge peut devenir monstrueusement réelle sur un simple ordre de votre part.

Objet merveilleux 9 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Utilisez cette statuette pour invoquer une araignée en héliotrope (cf. profil ci-dessous). Au prix d'une action libre, vous pouvez dépenser une récupération au moment où vous activez cet objet pour donner à la créature un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération.

Pouvoir (à volonté) : action simple. L'araignée d'héliotrope recharge son pouvoir de morsure venimeuse.

Araignée d'héliotrope
Animé naturel de taille G

Initiative comme l'invocateur **Sens** Perception +7, perception des vibrations 5

Pv 16 ; **péril** 8

CA 22 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 20, **Volonté** 18

Immunités maladie, poison

VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée)

Morsure (simple ; à volonté)
+13 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

Morsure venimeuse (simple ; rencontre) ✦ **poison**
+13 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** -

Compétences Discrétion +14

For 20 (+10)	**Dex** 18 (+9)	**Sag** 15 (+7)
Con 18 (+9)	**Int** 1 (+0)	**Cha** 10 (+5)

Chèvre d'ivoire — Niveau 11

Cette figurine d'ivoire représente une chèvre en train de charger tête baissée.

Objet merveilleux 9 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Utilisez cette statuette pour invoquer une majestueuse chèvre blanche (cf. profil ci-dessous). Au prix d'une action libre, vous pouvez dépenser une récupération au moment où vous activez cet objet pour donner à la créature un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération.

Chèvre d'ivoire
Animé naturel de taille M

Initiative comme l'invocateur **Sens** Perception +6 ; vision nocturne

Pv 9 ; **péril** 4

CA 21 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 19, **Volonté** 18

VD 6

Charge du bélier (simple ; à volonté)
+14 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts, puis la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre. Ce pouvoir peut être utilisé dans le cadre d'une charge.

Ruée de la chèvre (simple ; à volonté)
+11 contre Vigueur ; la cible est poussée de 1 case, et la chèvre d'ivoire se décale dans l'espace laissé vacant.

Alignement non aligné **Langues** -

For 16 (+8)	**Dex** 14 (+7)	**Sag** 13 (+6)
Con 19 (+9)	**Int** 2 (+1)	**Cha** 10 (+5)

Chien d'onyx — Niveau 4

Cette figurine sculptée dans de l'onyx réfléchissant représente un chien en train d'aboyer.

Objet merveilleux 840 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Utilisez cette statuette pour invoquer un molosse noir (cf. profil ci-dessous). Au prix d'une action libre, vous pouvez dépenser une récupération au moment où vous activez cet objet pour donner à la créature un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération.

Pouvoir (à volonté) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir quand un ennemi adjacent au chien d'onyx vous attaque. Le chien d'onyx effectue une attaque de morsure contre l'attaquant.

Chien d'onyx
Animé naturel de taille M

Initiative comme l'invocateur **Sens** Perception +7 ; vision nocturne

Pv 9 ; **péril** 4

CA 16 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 14, **Volonté** 13

VD 8

Morsure (simple ; à volonté)
+7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Alignement non aligné **Langues** -

For 16 (+5)	**Dex** 14 (+4)	**Sag** 13 (+3)
Con 14 (+4)	**Int** 2 (-2)	**Cha** 10 (+2)

Destrier d'obsidienne — Niveau 5

Cette sombre statuette de verre volcanique peut se transformer en un cheval de selle à la robe luisante.

Objet merveilleux 1 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Utilisez cette statuette pour invoquer un cheval qui semble fait d'obsidienne (cf. profil ci-dessous). Au prix d'une action libre, vous pouvez dépenser une récupération au moment où vous activez cet objet pour donner à la créature un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération.

Destrier d'obsidienne
Animé naturel (monture) de taille G

Initiative comme l'invocateur **Sens** Perception +9

Pv 8 ; **péril** 4

CA 17 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 14, **Volonté** 14

VD 8

Sabot (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

Cheval d'armes (quand le destrier est monté par un cavalier allié de niveau 5 ou plus) ✦ **monture**
Le destrier d'obsidienne confère à son cavalier un bonus de +5 aux jets de dégâts des attaques de charge.

Alignement non aligné **Langues** -

For 21 (+7)	**Dex** 14 (+4)	**Sag** 14 (+4)
Con 18 (+6)	**Int** 2 (-2)	**Cha** 10 (+2)

Éléphant de marbre — Niveau 10

Cette statuette de marbre blanc peut se transformer en un puissant éléphant.

Objet merveilleux 5 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Utilisez cette statuette pour invoquer un éléphant qui semble fait de marbre blanc (cf. profil ci-dessous). Au prix d'une action libre, vous pouvez dépenser une récupération au moment où vous activez cet objet pour donner à la créature un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération. L'éléphant de marbre peut porter une ou plusieurs créatures de taille G ou inférieure dont le poids total n'excède pas 500 kilos. Si le pachyderme porte plus de 500 kilos, il disparaît et ne peut plus être invoqué tant que vous n'avez pas pris de repos prolongé.

Éléphant de marbre
Animé naturel (monture) de taille TG

Initiative comme l'invocateur **Sens** Perception +8

Pv 15 ; **péril** 7

CA 20 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 16, **Volonté** 18

VD 8

ǂ Écrabouillement (simple ; à volonté)

+11 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Charge piétinante (quand l'éléphant est monté par un cavalier allié de niveau 10 ou plus) ✦ **monture**

Quand il charge, l'éléphant peut traverser l'espace d'une créature de taille M ou inférieure et effectuer une attaque d'*écrabouillement* contre cette créature. L'éléphant doit terminer son déplacement dans un espace inoccupé. Le cavalier peut tout de même attaquer à la fin du déplacement de sa monture.

Alignement non aligné **Langues** -

For 25 (+12)	**Dex** 13 (+6)	**Sag** 16 (+8)
Con 21 (+10)	**Int** 2 (+1)	**Cha** 9 (+4)

Hippocampe de nacre — Niveau 9

Cette statuette irisée représente un hippocampe équipé d'une selle.

Objet merveilleux 4 200 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Utilisez cette statuette pour invoquer un majestueux hippocampe de taille G (cf. profil ci-dessous). Vous devez être adjacent à une étendue d'eau où l'hippocampe apparaîtra ; sinon, la statuette ne peut pas être activée. Au prix d'une action libre, vous pouvez dépenser une récupération au moment où vous activez cet objet pour donner à la créature un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération. Quand vous chevauchez l'hippocampe, vous respirez sous l'eau et pouvez parler normalement, comme si vous étiez à l'air libre. L'hippocampe peut porter un personnage de taille M ou inférieure dont le poids n'excède pas 150 kilos. S'il porte plus de 150 kilos, il disparaît et ne peut plus être invoqué tant que vous n'avez pas pris de repos prolongé.

Hippocampe de nacre
Animé naturel (aquatique, monture) de taille G

Initiative comme l'invocateur **Sens** Perception +4

Pv 14 ; **péril** 7

CA 17 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 15, **Volonté** 13

VD nage 10

ǂ Coup de queue (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +10 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts.

Charge aquatique (quand l'hippocampe est monté par un cavalier allié de niveau 9 ou plus ; à volonté) ✦ **monture**

Le cavalier de l'hippocampe inflige 1d10 dégâts supplémentaires lorsqu'il attaque après une charge de l'hippocampe. Dans l'eau, le cavalier bénéficie également d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures n'ayant pas de VD à la nage.

Né de la mer

Quand il est dans l'eau, l'hippocampe bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures n'ayant pas de VD à la nage.

Alignement non aligné **Langues** -

For 18 (+8)	**Dex** 15 (+6)	**Sag** 10 (+4)
Con 20 (+9)	**Int** 2 (+0)	**Cha** 9 (+3)

Lion d'or — Niveau 12

Cette statuette en or patiné représente un lion bondissant.

Objet merveilleux 13 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Utilisez cette statuette pour invoquer un lion à la crinière dorée (cf. profil ci-dessous). Au prix d'une action libre, vous pouvez dépenser une récupération au moment où vous activez cet objet pour donner à la créature un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération.

Lion d'or
Animé naturel de taille G

Initiative comme l'invocateur **Sens** Perception +14 ; vision nocturne

Pv 17 ; **péril** 8

CA 23 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 22, **Volonté** 20

VD 8

ǂ Griffes (simple ; à volonté)

+13 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

ǂ Bond (simple ; à volonté)

Le lion d'or se déplace jusqu'à 8 cases et effectue deux attaques de griffes contre la même cible. Si les deux attaques touchent, la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Ce pouvoir peut être utilisé dans le cadre d'une charge.

Alignement non aligné **Langues** -

For 18 (+10)	**Dex** 20 (+11)	**Sag** 17 (+9)
Con 17 (+9)	**Int** 2 (+2)	**Cha** 10 (+6)

Mouche d'ébène — Niveau 9

Cette sculpture de bois sombre taillée à l'image d'une mouche permet d'invoquer un énorme insecte.

Objet merveilleux 4 200 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Utilisez cette statuette pour invoquer une mouche noire géante (cf. profil ci-dessous). Au prix d'une action libre, vous pouvez dépenser une récupération au moment où vous activez cet objet pour donner à la créature un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération.
La mouche peut porter un personnage de taille M ou P ne pesant pas plus de 150 kilos. Si l'insecte est obligé de porter plus de 150 kilos, il disparaît et ne peut plus être invoqué tant que vous n'avez pas pris de repos prolongé.

Mouche d'ébène
Animé naturel (monture) de taille G

Initiative comme l'invocateur **Sens** Perception +5
Pv 14 ; **péril** 7
CA 18 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 16, **Volonté** 14
VD 4, vol 10, vol partiel 15

Morsure (simple ; à volonté)
+12 contre **CA** ; 1d6 + 4 dégâts.

Agilité aérienne (quand la mouche est montée par un cavalier allié de niveau 9 ou plus) ✦ **monture**
Tant qu'elle vole, une mouche d'ébène confère à son cavalier un bonus de +1 à toutes les défenses.

Alignement non aligné **Langues** -

For 14 (+6)	**Dex** 17 (+7)	**Sag** 12 (+5)
Con 16 (+7)	**Int** 2 (+0)	**Cha** 6 (+2)

Porte-masse de jade — Niveau 8

Cette figurine de jade représente un reptile cuirassé pourvu d'une queue hérissée de pointes.

Objet merveilleux 3 400 po

Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Utilisez cette statuette pour invoquer un béhémot porte-masse qui semble fait de jade (cf. profil ci-dessous). Au prix d'une action libre, vous pouvez dépenser une récupération au moment où vous activez cet objet pour donner à la créature un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération.

Pouvoir (à volonté) : action simple. Le porte-masse de jade recharge son pouvoir de balayage caudal.

Porte-masse de jade
Animé naturel de taille G

Initiative comme l'invocateur **Sens** Perception +6
Pv 13 ; **péril** 6
CA 23 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 20, **Volonté** 19
VD 5

Massue caudale (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +14 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.

Balayage caudal (simple ; rencontre)
Explosion de proximité 1 ; +12 contre Réflexes ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre si elle est de taille M ou inférieure.

Alignement non aligné **Langues** -

For 22 (+10)	**Dex** 16 (+7)	**Sag** 14 (+6)
Con 18 (+8)	**Int** 2 (+0)	**Cha** 6 (+2)

CONSOMMABLES

Un bon aventurier a toujours quatre escarcelles accrochées à la ceinture : la première pour une potion, la deuxième pour une potion, la troisième pour une potion et la dernière pour une potion.

Même s'ils n'ont pas la longévité des autres objets magiques, les consommables sont essentiels à la survie d'un groupe d'aventuriers. Que ce groupe se partage des potions de soins, se constitue une réserve d'élixirs accroissant les capacités d'attaque ou emporte des doses de réactifs dangereux, tous ces consommables sont d'excellentes réponses aux dangers inhérents à l'exploration d'un donjon.

Cette partie est divisée en quatre sections. Nous avons d'abord les potions et les élixirs, qui ont le pouvoir de renforcer un personnage pendant une courte période. Puis viennent les pierres à aiguiser, qui confèrent des bonus aux attaques d'arme. La troisième section rassemble différents objets échappant aux grandes catégories. Enfin, nous parlerons des réactifs, qui agissent sur les attaques sans arme comme le font les pierres à aiguiser sur les attaques d'arme.

Potions et élixirs

Les potions et les élixirs sont des liquides magiques contenus dans de petites fioles ou dans des flasques.

Une potion ou un élixir doit être bu pour que son pouvoir fonctionne. Boire une potion ou un élixir est habituellement une action mineure. Administrer une potion ou un élixir à un personnage inconscient demande généralement une action simple.

La différence entre la potion et l'élixir tient à ce que dans le cas de la première, le buveur dépense habituellement une récupération pour utiliser son pouvoir, alors que ce n'est pas le cas pour le second. Toutefois, boire un élixir compte généralement comme une utilisation d'un pouvoir quotidien d'objet magique (cf. *MdJ* 226), ce qui n'est normalement pas le cas pour une potion.

POTIONS ET ÉLIXIRS

Niv.	Nom	Prix (po)
4	potion de résistance	40
5	élixir d'aptitude	50
5	potion de clarté	50
5	potion de l'esprit	50
5	potion de rejeton sépulcral	50
6	potion de scarabée de feu	75
7	élixir de souffle de dragon	100
7	potion de bouclier vital	100
7	potion de mimétisme	100
8	élixir de précision	125
8	élixir de réflexes	125
8	élixir de vigueur	125
8	élixir de volonté	125
8	potion paratonnerre	125
10	potion de clarté	200

POTIONS ET ÉLIXIRS (SUITE)

Niv.	Nom	Prix (po)
10	potion de kruthik	200
10	potion de l'esprit	200
9	potion de régénération	160
9	potion de vitalité	160
11	élixir de vitesse	350
13	élixir de précision	650
13	élixir de réflexes	650
13	élixir de vigueur	650
13	élixir de volonté	650
14	potion de résistance	800
15	élixir d'aptitude	1 000
15	potion de clarté	1 000
15	potion de l'esprit	1 000
15	potion de rejeton des cryptes	1 000
16	élixir d'invisibilité	1 800
17	élixir de souffle de dragon	2 600
17	potion de bouclier vital	2 600
17	potion de mimétisme	2 600
18	élixir de précision	3 400
18	élixir de réflexes	3 400
18	élixir de vigueur	3 400
18	élixir de volonté	3 400
18	potion paratonnerre	3 400
19	potion de régénération	4 200
19	potion de vitalité	4 200
20	potion arachnéenne	5 000
20	potion de clarté	5 000
20	potion de l'esprit	5 000
21	élixir de vol	9 000
23	élixir de précision	17 000
23	élixir de réflexes	17 000
23	élixir de vigueur	17 000
23	élixir de volonté	17 000
24	potion de résistance	21 000
25	élixir d'aptitude	25 000
25	potion de clarté	25 000
25	potion de l'esprit	25 000
25	potion de rejeton funeste	25 000
27	élixir de souffle de dragon	65 000
27	potion de bouclier vital	65 000
27	potion de mimétisme	65 000
28	élixir de précision	85 000
28	élixir de réflexes	85 000
28	élixir de vigueur	85 000
28	élixir de volonté	85 000
28	potion paratonnerre	85 000
29	potion de régénération	105 000
29	potion de vitalité	105 000
30	potion de clarté	125 000
30	potion de l'esprit	125 000

Élixir d'aptitude — Niveau 5+

Ce bouillon ambré et sucré accroît vos talents innés.

Niv. 5	50 po	Niv. 25	25 000 po
Niv. 15	1 000 po		

Élixir

Pouvoir (consommable) : action mineure. Pendant 1 heure, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux tests d'une compétence de votre choix.
Niveau 15 : bonus de pouvoir de +3.
Niveau 25 : bonus de pouvoir de +5.

Spécial : boire cet élixir compte comme une utilisation d'un pouvoir quotidien d'objet magique.

Élixir d'invisibilité — Niveau 16

Une gorgée de ce liquide ivoire inodore et vous disparaissez.

Élixir 1 800 po

Pouvoir (consommable) : action mineure. Vous buvez l'élixir et devenez invisible jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes (dès que l'une de ces deux conditions est remplie). L'effet prend fin si vous effectuez une attaque.

Spécial : boire cet élixir compte comme une utilisation d'un pouvoir quotidien d'objet magique.

Élixir de précision — Niveau 8+

Vos coups sont plus précis après avoir avalé ce liquide bleu clair au goût aigre.

Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	800 po	Niv. 28	85 000 po
Niv. 18	3 400 po		

Élixir

Pouvoir (consommable) : action mineure. Utilisez ce pouvoir après avoir bu l'élixir. Une fois durant cette rencontre, vous pouvez entreprendre une action libre pour bénéficier d'un bonus de pouvoir égal à 5 moins la moitié de votre niveau à un jet d'attaque (et un seul).
Niveau 13 : 8 moins la moitié de votre niveau.
Niveau 18 : 10 moins la moitié de votre niveau.
Niveau 23 : 13 moins la moitié de votre niveau.
Niveau 28 : 15 moins la moitié de votre niveau.

Spécial : boire cet élixir compte comme une utilisation d'un pouvoir quotidien d'objet magique.

Élixir de réflexes — Niveau 8+

Vous êtes plus rapide après avoir avalé ce liquide rose pâle.

Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po	Niv. 28	85 000 po
Niv. 18	3 400 po		

Élixir

Pouvoir (consommable) : action mineure. Utilisez ce pouvoir après avoir bu l'élixir. Une fois durant cette rencontre, vous pouvez entreprendre une action d'interruption immédiate si vous êtes touché par une attaque pour bénéficier de Réflexes 25 contre une attaque (et une seule). Cette valeur remplace vos Réflexes habituels pour cette attaque.
Niveau 13 : Réflexes 30.
Niveau 18 : Réflexes 35.
Niveau 23 : Réflexes 40.
Niveau 28 : Réflexes 45.

Spécial : boire cet élixir compte comme une utilisation d'un pouvoir quotidien d'objet magique.

CHRIS SEAMAN

Élixir de souffle de dragon — Niveau 7+

Ce liquide, qui peut être glacé, acide ou crépitant d'énergie, vous confère le puissant souffle d'un dragon.

Niv. 7	100 po	Niv. 27	65 000 po
Niv. 17	2 600 po		

Élixir

Pouvoir (consommable ✦ acide, électricité, feu, froid ou poison) : action mineure. Utilisez ce pouvoir après avoir bu l'élixir. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous disposez d'un pouvoir d'attaque à volonté utilisable au prix d'une action simple : décharge de proximité 3 ; +10 contre Réflexes ; en cas de réussite, vous infligez 2d6 + modificateur de Constitution dégâts d'un type déterminé lors de la création de l'élixir : acide, électricité, feu, froid ou poison.
Niveau 17 : +20 contre Réflexes ; 3d6 + modificateur de Constitution dégâts.
Niveau 27 : +30 contre Réflexes ; 4d6 + modificateur de Constitution dégâts.

Spécial : boire cet élixir compte comme une utilisation d'un pouvoir quotidien d'objet magique.

Élixir de vigueur — Niveau 8+

Votre corps devient plus robuste après l'absorption de ce liquide visqueux de couleur fuchsia.

Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po	Niv. 28	85 000 po
Niv. 18	3 400 po		

Élixir

Pouvoir (consommable) : action mineure. Utilisez ce pouvoir après avoir bu l'élixir. Une fois durant cette rencontre, vous pouvez entreprendre une action d'interruption immédiate si vous êtes touché par une attaque pour bénéficier d'une Vigueur 25 contre une attaque (et une seule). Cette valeur remplace votre Vigueur habituelle pour cette attaque.
Niveau 13 : Vigueur 30.
Niveau 18 : Vigueur 35.
Niveau 23 : Vigueur 40.
Niveau 28 : Vigueur 45.

Spécial : boire cet élixir compte comme une utilisation d'un pouvoir quotidien d'objet magique.

Élixir de vitesse — Niveau 11

Ce breuvage saphir et crépitant d'énergie augmente votre vitesse.

Élixir 350 po

Pouvoir (consommable) : action mineure. Buvez l'élixir pour bénéficier d'un bonus de pouvoir de +2 en VD pendant 1 heure.

Spécial : boire cet élixir compte comme une utilisation d'un pouvoir quotidien d'objet magique.

Élixir de vol — Niveau 21

Vos pieds quittent le sol après que vous avez bu cette mixture fluorescente et effervescente.

Élixir 9 000 po

Pouvoir (consommable) : action mineure. Vous bénéficiez d'une vitesse en vol 8 (stationnaire) jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. Quand le pouvoir prend fin, vous flottez en direction du sol sur une distance de 30 mètres. Si vous ne vous trouvez pas sur une surface horizontale assez solide pour supporter votre poids au terme de cette distance, vous tombez jusqu'au sol et subissez des dégâts en conséquence.

Spécial : boire cet élixir compte comme une utilisation d'un pouvoir quotidien d'objet magique.

Élixir de volonté — Niveau 8+

Votre esprit devient plus résistant après avoir bu ce liquide blanc et bouillonnant.

Niv. 8	125 po	Niv. 23	17 000 po
Niv. 13	650 po	Niv. 28	85 000 po
Niv. 18	3 400 po		

Élixir

Pouvoir (consommable) : action mineure. Utilisez ce pouvoir après avoir bu l'élixir. Une fois durant cette rencontre, vous pouvez entreprendre une action d'interruption immédiate si vous êtes touché par une attaque pour bénéficier d'une Volonté 25 contre une attaque (et une seule). Cette valeur remplace votre Volonté habituelle pour cette attaque.
Niveau 13 : Volonté 30.
Niveau 18 : Volonté 35.
Niveau 23 : Volonté 40.
Niveau 28 : Volonté 45.

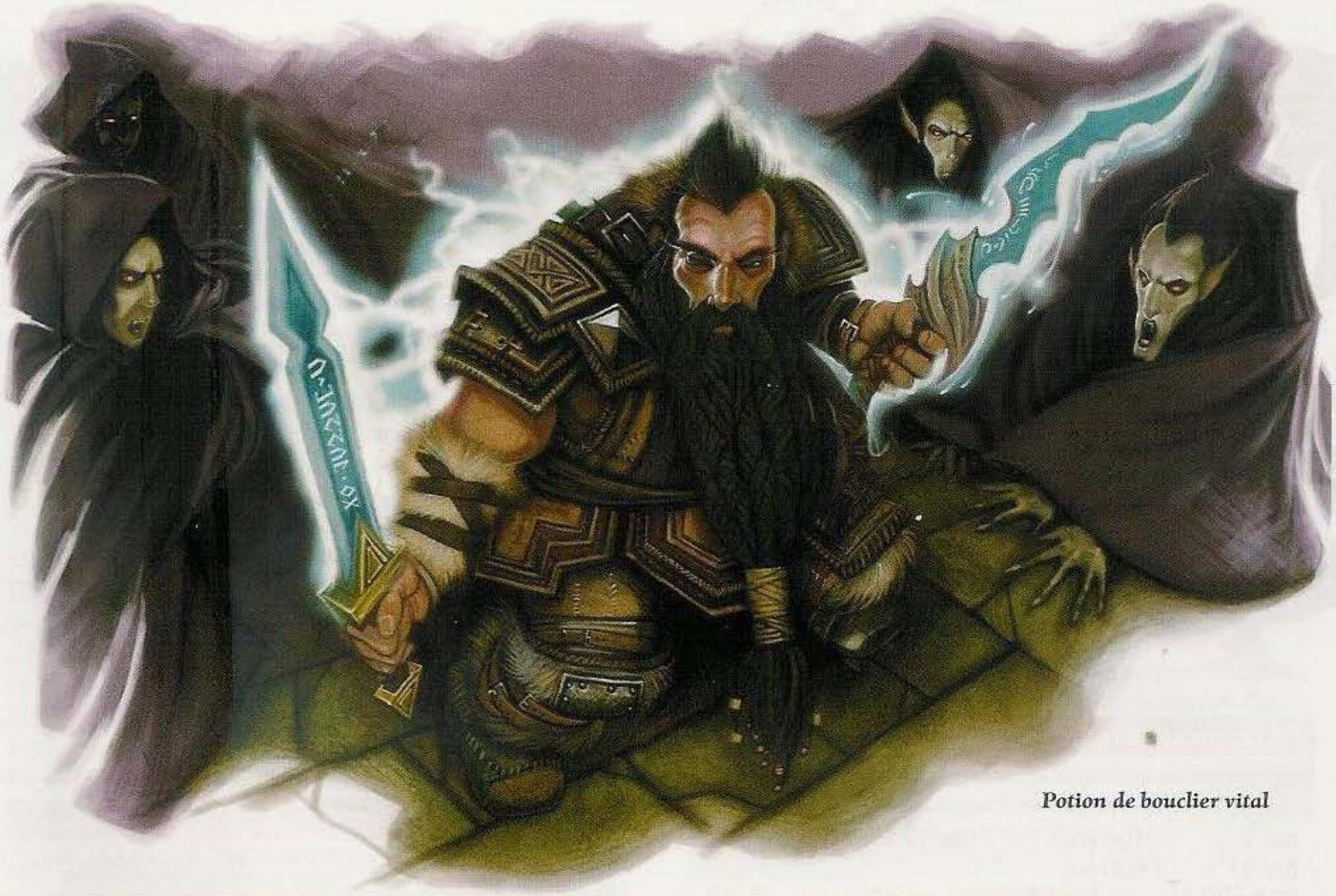
Spécial : boire cet élixir compte comme une utilisation d'un pouvoir quotidien d'objet magique.

Potion arachnéenne — Niveau 20

Cette préparation de couleur sépia à l'odeur âcre vous confère la résistance aux dégâts et au poison d'une araignée.

Potion 5 000 po

Pouvoir (consommable) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous gagnez 20 points de vie temporaires et bénéficiez d'une résistance au poison 10 jusqu'à la fin de la rencontre.



Potion de bouclier vital

Potion de bouclier vital — Niveau 7+

Cette potion citronnée vous protège de l'énergie nécrotique.

Niv. 7	100 po	Niv. 27	65 000 po
Niv. 17	2 600 po		

Potion

Pouvoir (consommable) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous pouvez une fois au cours de cette rencontre entreprendre une action d'interruption immédiate pour bénéficier d'une résistance nécrotique 15 à une attaque (et une seule).
Niveau 17 : résistance nécrotique 25.
Niveau 27 : résistance nécrotique 35.

Potion de clarté — Niveau 5+

Ce liquide frais de couleur cyan aiguise votre acuité mentale et physique à un moment critique.

Niv. 5	50 po	Niv. 20	5 000 po
Niv. 10	200 po	Niv. 25	25 000 po
Niv. 15	1 000 po	Niv. 30	125 000 po

Potion

Pouvoir (consommable) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous pouvez une fois au cours de cette rencontre et au prix d'une action libre refaire un jet de d20 que vous venez d'effectuer, en bénéficiant d'un bonus de +1 sur ce nouveau jet. Vous devez utiliser le résultat de ce second jet.
Niveau 10 : bonus de +2.
Niveau 15 : bonus de +3.
Niveau 20 : bonus de +4.
Niveau 25 : bonus de +5.
Niveau 30 : bonus de +6.

Potion de kruthik — Niveau 10

Cette mixture infecte vous confère un regain de santé et couvre votre corps de fines plaques argentées qui vous protègent contre l'acide.

Potion 200 po

Pouvoir (consommable) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous gagnez 15 points de vie temporaires et bénéficiez d'une résistance à l'acide 5 jusqu'à la fin de la rencontre.

Potion de l'esprit — Niveau 5+

Cette potion au parfum de lavande aide votre esprit à rester dans votre corps.

Niv. 5	50 po	Niv. 20	5 000 po
Niv. 10	200 po	Niv. 25	25 000 po
Niv. 15	1 000 po	Niv. 30	125 000 po

Potion

Pouvoir (consommable) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets de sauvegarde contre la mort jusqu'à la fin de la rencontre.
Niveau 10 : bonus de pouvoir de +2.
Niveau 15 : bonus de pouvoir de +3.
Niveau 20 : bonus de pouvoir de +4.
Niveau 25 : bonus de pouvoir de +5.
Niveau 30 : bonus de pouvoir de +6.

WILLIAM O'CONNOR

Potion de mimétisme — Niveau 7+

Ce liquide amer de couleur orange a la consistance du miel et vous permet de vous déguiser en un instant.

Niv. 7	100 po	Niv. 27	65 000 po
Niv. 17	2 600 po		

Potion

Pouvoir (consommable ✦ illusion) : action mineure. Buvez la potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous modifiez votre apparence grâce à une illusion, devenant alors la copie conforme d'un humanoïde précis situé dans votre ligne de mire. L'illusion concerne également la tenue de la créature, ses tics, sa voix et ses intonations. Cet effet dure 5 minutes ou jusqu'à ce que vous y mettiez un terme (au prix d'une action libre). Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests de Bluff visant à vous faire passer pour la créature dont vous avez pris l'apparence.
Niveau 17 : bonus de pouvoir de +10.
Niveau 27 : bonus de pouvoir de +15.

Potion de régénération — Niveau 9+

Si vous êtes suffisamment blessé après avoir avalé cette potion brune à l'odeur cuivrée, vos plaies cicatrisent rapidement.

Niv. 9	160 po	Niv. 29	105 000 po
Niv. 19	4 200 po		

Potion

Pouvoir (consommable ✦ guérison) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous bénéficiez de régénération 5 jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous n'êtes pas en péril au début de votre tour de jeu alors que ce pouvoir fait effet, vous ne regagnez pas de points de vie et la régénération est réprimée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Niveau 19 : régénération 10.
Niveau 29 : régénération 15.

Potion de rejeton des cryptes — Niveau 15

Ce liquide visqueux a une légère odeur de charogne, mais il vous protège des maladies et des poisons.

Potion 1 000 po

Pouvoir (consommable) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez dû récupérer, vous bénéficiez d'une résistance nécrotique 10 et d'une résistance au poison 10 jusqu'à la fin de la rencontre. Vous bénéficiez aussi d'un bonus de pouvoir de +5 à votre prochain test d'Endurance contre toute maladie de niveau 15 ou moins.

Potion de rejeton funeste — Niveau 25

Ce liquide gris sombre et inodore vous protège des maladies et des poisons.

Potion 25 000 po

Pouvoir (consommable) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez dû récupérer, vous bénéficiez d'une résistance nécrotique 15 et d'une résistance au poison 15 jusqu'à la fin de la rencontre. Vous bénéficiez aussi d'un bonus de pouvoir de +5 à votre prochain test d'Endurance contre toute maladie de niveau 25 ou moins.

Potion de rejeton sépulcral — Niveau 5

Ce liquide putrescent de couleur pourpre sombre vous protège des maladies et des poisons.

Potion 50 po

Pouvoir (consommable) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous bénéficiez d'une résistance nécrotique 5 et d'une résistance au poison 5 jusqu'à la fin de la rencontre. Vous bénéficiez aussi d'un bonus de pouvoir de +5 à votre prochain test d'Endurance contre toute maladie de niveau 5 ou moins.

Potion de résistance — Niveau 4+

La couleur et l'odeur de cette potion varient en fonction de la protection qu'elle offre.

Niv. 4	40 po	Niv. 24	21 000 po
Niv. 14	800 po		

Potion

Pouvoir (consommable) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous bénéficiez d'une résistance 5 à un type spécifique de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre. Le type de dégâts (acide, électricité, feu, froid, nécrotique, poison, psychique ou tonnerre) est déterminé au moment de la création de la potion. On ne peut bénéficier que d'une *potion de résistance* à la fois.
Niveau 14 : résistance 10 à un type de dégâts.
Niveau 24 : résistance 15 à un type de dégâts.

Potion de scarabée de feu — Niveau 6

Quand vous buvez cette potion rouge et fumante, vos yeux luisent légèrement puis votre peau prend une texture sombre et chitineuse.

Potion 75 po

Pouvoir (consommable) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous gagnez 5 points de vie temporaires et bénéficiez d'une résistance au feu 5 jusqu'à la fin de la rencontre.

Potion de vitalité — Niveau 9+

Ce liquide vermillon vous remplit de vitalité, du moins pour un temps.

Niv. 9	160 po	Niv. 29	105 000 po
Niv. 19	4 200 po		

Potion

Pouvoir (consommable) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous gagnez 15 points de vie temporaires.
Niveau 19 : 25 points de vie temporaires.
Niveau 29 : 35 points de vie temporaires.

Potion paratonnerre — Niveau 8+

Votre peau prend une teinte métallique quand vous buvez cette potion grise à l'odeur d'ozone.

Niv. 8	125 po	Niv. 28	85 000 po
Niv. 18	3 400 po		

Potion

Pouvoir (consommable) : action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Au lieu des points de vie que vous auriez normalement dû récupérer, vous pouvez une fois durant cette rencontre entreprendre une action d'interruption immédiate pour bénéficier d'une résistance à l'électricité 15 ou d'une résistance au tonnerre 15 à une attaque (et une seule).

Niveau 18 : résistance à l'électricité 25 ou résistance au tonnerre 25.

Niveau 28 : résistance à l'électricité 35 ou résistance au tonnerre 35.

Pierres à aiguiser

Vous pouvez utiliser une pierre à aiguiser magique sur toute arme de corps à corps ou à distance que vous tenez. Vous entreprenez alors une action mineure et l'opération détruit la pierre.

Recourir à une pierre à aiguiser magique compte comme une utilisation d'un pouvoir quotidien d'objet magique. Recourir à une deuxième pierre à aiguiser sur une même arme annule les effets de la précédente.

PIERRES À AIGUISER

Niv.	Nom	Prix (po)
6	pierre à aiguiser d'amélioration	75
7	pierre à aiguiser glaciale	100
9	pierre à aiguiser venimeuse	160
10	pierre à aiguiser corrosive	200
10	pierre à aiguiser de combustion	200
10	pierre à aiguiser de foudre	200
11	pierre à aiguiser d'amélioration	350
16	pierre à aiguiser d'amélioration	1 800
17	pierre à aiguiser glaciale	2 600
19	pierre à aiguiser venimeuse	4 200
20	pierre à aiguiser corrosive	5 000
20	pierre à aiguiser de combustion	5 000
20	pierre à aiguiser de foudre	5 000
21	pierre à aiguiser d'amélioration	9 000
26	pierre à aiguiser d'amélioration	45 000
27	pierre à aiguiser glaciale	65 000
29	pierre à aiguiser venimeuse	105 000
30	pierre à aiguiser corrosive	125 000
30	pierre à aiguiser de combustion	125 000
30	pierre à aiguiser de foudre	125 000

Pierre à aiguiser corrosive — Niveau 10+

Cet aiguisoir de métal vert exsude de l'acide quand il est passé sur une arme.

Niv. 10	200 po	Niv. 30	125 000 po
Niv. 20	5 000 po		

Pierre à aiguiser

Pouvoir (consommable ✦ acide) : action mineure. Appliquez cette pierre à aiguiser sur une arme de corps à corps ou à distance que vous tenez. Jusqu'à la fin de la rencontre, les attaques avec cette arme infligent 2 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Niveau 20 : 4 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Niveau 30 : 6 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Pierre à aiguiser d'amélioration — Niveau 6+

Cette pierre à affûter rugueuse confère à votre arme un bonus magique.

Niv. 6	75 po	Niv. 21	9 000 po
Niv. 11	350 po	Niv. 26	45 000 po
Niv. 16	1 800 po		

Pierre à aiguiser

Pouvoir (consommable) : action mineure. Appliquez cette pierre à aiguiser sur une arme de corps à corps ou à distance que vous tenez. L'arme bénéficie d'un bonus d'altération de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre. Cela n'a aucun effet sur les dés de dégâts supplémentaires et autres effets spéciaux lorsque vous réussissez un coup critique.

Niveau 11 : bonus d'altération de +3.

Niveau 16 : bonus d'altération de +4.

Niveau 21 : bonus d'altération de +5.

Niveau 26 : bonus d'altération de +6.

Pierre à aiguiser de combustion — Niveau 10+

Votre arme se couvre d'une substance huileuse lorsque vous la frottez avec cette pierre à aiguiser d'obsidienne.

Niv. 10	200 po	Niv. 30	125 000 po
Niv. 20	5 000 po		

Pierre à aiguiser

Pouvoir (consommable) : action mineure. Appliquez cette pierre à aiguiser sur une arme de corps à corps ou à distance que vous tenez. Jusqu'à la fin de la rencontre, toute créature touchée par une attaque de cette arme acquiert une vulnérabilité au feu 5 à la prochaine attaque lui infligeant des dégâts de feu.

Niveau 20 : vulnérabilité au feu 10.

Niveau 30 : vulnérabilité au feu 15.

DAVID CRIFFITH

Pierre à aiguiser de foudre — Niveau 10+

Cette pierre à aiguiser en fer grossier couvre votre arme d'étincelles.

Niv. 10 200 po — Niv. 30 125 000 po
Niv. 20 5 000 po

Pierre à aiguiser

Pouvoir (consommable ✦ électricité) : action mineure. Appliquez cette pierre à aiguiser sur une arme de corps à corps ou à distance que vous tenez. Jusqu'à la fin de la rencontre, les attaques avec cette arme infligent 2 dégâts d'électricité supplémentaires à tous les ennemis situés dans un rayon de 2 cases de la cible (cette dernière ne subissant pas ces dégâts).
Niveau 20 : 4 dégâts d'électricité supplémentaires.
Niveau 30 : 6 dégâts d'électricité supplémentaires.

Pierre à aiguiser glaciale — Niveau 7+

Une arme traitée avec cette pierre cristalline d'un blanc bleuté devient glaciale au toucher.

Niv. 7 100 po — Niv. 27 65 000 po
Niv. 17 2 600 po

Pierre à aiguiser

Pouvoir (consommable ✦ froid) : action mineure. Appliquez cette pierre à aiguiser sur une arme de corps à corps ou à distance que vous tenez. Jusqu'à la fin de la rencontre, les attaques avec cette arme infligent 2 dégâts de froid supplémentaires.
Niveau 17 : 4 dégâts de froid supplémentaires.
Niveau 27 : 6 dégâts de froid supplémentaires.

Pierre à aiguiser venimeuse — Niveau 9+

Cette pierre à aiguiser verdâtre couvre votre arme de poison.

Niv. 9 160 po — Niv. 29 105 000 po
Niv. 19 4 200 po

Pierre à aiguiser

Pouvoir (consommable ✦ poison) : action mineure. Appliquez cette pierre à aiguiser sur une arme de corps à corps ou à distance que vous tenez. La prochaine créature touchée par une attaque de cette arme subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).
Niveau 19 : 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).
Niveau 29 : 15 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Autres consommables

Si un objet est à usage unique et que ce n'est ni une potion, ni un élixir, ni un réactif, ni une pierre à aiguiser, c'est ici que vous le trouverez. Cette partie présente un assortiment d'objets à usage unique que tout aventurier prudent ferait bien d'emporter avec lui.

AUTRES OBJETS CONSOMMABLES

Niv.	Nom	Prix (po)
3	biscuit de farine de roche	30
4	clou de fermeture	40
4	linceul de préservation	40
6	sable de vision	75
10	huile de délivrance de la pétrification	200
10	pierre rayonnante	200
11	onguent de vision dans le noir	350
13	biscuit de pain des fées	650
20	gemme de vaillance	5 000
21	onguent de vision aveugle	9 000
23	hydromel astral	17 000

Biscuit de farine de roche — Niveau 3

Ce pain nain grossier a un goût infect mais vous cale l'estomac pour la journée.

Autre consommable 30 po

Propriété : un *biscuit de farine de roche* pèse 50 grammes et suffit à vous nourrir pour une journée entière.

Pouvoir (consommable ✦ guérison) : action simple. Mangez le *biscuit de farine de roche*. Pour les 12 prochaines heures, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux tests d'Endurance. Par ailleurs, vous regagnez 1 point de vie supplémentaire la prochaine fois que vous dépensez une récupération dans la journée.

Biscuit de pain des fées — Niveau 13

Ce biscuit dur mais goûteux améliore vos capacités de récupération pour le reste de la journée.

Autre consommable 650 po

Propriété : un *biscuit de pain des fées* pèse 50 grammes et suffit à vous nourrir pour une journée entière.

Pouvoir (consommable ✦ guérison) : action simple. Mangez le *biscuit de pain des fées*. Pour les 12 prochaines heures, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux tests d'Endurance et regagnez 1 point de vie supplémentaire à chaque fois que vous dépensez une récupération.

Clou de fermeture — Niveau 4

Ce gros clou de fer décoré de symboles de protection est capable de sceller un portail ou un contenant quelconque.

Autre consommable 40 po

Pouvoir (consommable) : action simple. Quand vous poussez ce clou dans une porte, un coffre ou quelque autre objet pouvant s'ouvrir, il se fond magiquement dans le matériau de l'objet en question et le maintient fermé. Considérez que vous avez lancé le rituel Verrou arcanique avec un résultat de 25 au test d'Arcanes.

Spécial : cet objet se substitue au coût des composantes du rituel Verrou arcanique. Dans ce cas, utilisez le résultat de votre test d'Arcanes et non celui du clou.

Gemme de vaillance — Niveau 20

Ce saphir étincelant promet de grandes choses au brave.

Autre consommable 5 000 po

Pouvoir (consommable) : action libre. Utilisez ce pouvoir quand vous dépensez un point d'action. Lancez 1d20 pour déterminer l'effet, en ajoutant +1 au résultat pour chaque étape atteinte dans la journée. Quel que soit le résultat, l'utilisation de ce pouvoir réduit la gemme en poussière.
1-9 : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes vos défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
10-19 : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à tous vos jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
20 : vous gagnez 1 point d'action, que vous devez dépenser avant la fin de ce tour de jeu sans quoi il est perdu. Vous pouvez l'utiliser même si vous avez déjà dépensé un point d'action durant cette rencontre.

Spécial : recourir à cet objet compte comme une utilisation d'un pouvoir quotidien d'objet magique.

Clou de fermeture

Huile de délivrance de la pétrification Niveau 10

Cette huile d'un blanc laiteux libère les créatures pétrifiées.

Autre consommable 200 po

Pouvoir (consommable) : action mineure. Une cible adjacente pétrifiée peut dépenser une récupération pour ne plus être pétrifiée. Si la cible n'a plus de récupérations en réserve, elle peut à la place subir des dégâts égaux à sa valeur de récupération pour être libérée de la pétrification. La résistance que confère l'état préjudiciable pétrifié ne s'applique pas à ces dégâts.

Hydromel astral Niveau 23

Ce breuvage doux et gazeux se diffuse dans votre corps et le renforce.

Autre consommable 17 000 po

Propriété : une flasque d'*hydromel astral* pèse 250 grammes et équivaut à une journée d'eau et de nourriture.

Pouvoir (consommable ✦ guérison) : action simple. Buvez la flasque d'*hydromel astral*. Pour les 12 prochaines heures, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux tests d'Endurance et regagnez 2 points de vie supplémentaires à chaque fois que vous dépensez une récupération.

Linceul de préservation Niveau 4

Ce linceul de lin immaculé protège un cadavre des ravages du temps et des profanations des nécromanciens.

Autre consommable 40 po

Propriété : un cadavre enveloppé dans ce linceul ne se décompose pas, ne peut être touché par un mort-vivant et ne peut être transformé en mort-vivant. Une fois le corps enroulé dans le linceul, ce dernier tombe en poussière au bout de 1 semaine.

Onguent de vision aveugle Niveau 21

Grâce à cette pommade blanche, vous pouvez percevoir aussi bien les dangers visibles qu'invisibles.

Autre consommable 9 000 po

Pouvoir (consommable) : action simple. Appliquez cet onguent sur vos paupières fermées. Vous bénéficiez de vision aveugle 10 jusqu'à la fin de la rencontre.

Onguent de vision dans le noir Niveau 11

L'obscurité est moins impénétrable grâce à ce baume noirâtre.

Autre consommable 350 po

Pouvoir (consommable) : action simple. Appliquez cet onguent sur vos paupières fermées. Vous bénéficiez de la vision dans le noir pendant 1 heure.

Pierre rayonnante Niveau 10

Cette pierre de la taille du poing émet une faible lueur et peut être utilisée pour provoquer une violente explosion de lumière qui blesse les morts-vivants.

Autre consommable 200 po

Propriété : une *pierre rayonnante* émet une lumière faible sur un rayon de 2 cases.

Pouvoir (consommable ✦ périmètre, radiant) : action simple. Utilisez la *pierre rayonnante* pour créer un périmètre de lumière vive qui prend la forme d'une explosion de zone 2 à 5 cases ou moins. Tout mort-vivant vulnérable aux dégâts radiants et qui pénètre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu est affecté comme s'il avait subi des dégâts radiants. Par exemple, un squelette qui a une vulnérabilité radiante 5 subit 5 dégâts radiants s'il entre dans ce périmètre ou s'y trouve au début de son tour de jeu. Le périmètre persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou durant 5 minutes. L'utilisation de ce pouvoir réduit la *pierre rayonnante* en poussière.

Sable de vision Niveau 6

Ce sable cristallin et brillant a été béni par le clergé d'Ioun et améliore la qualité des divinations.

Autre consommable 75 po

Propriété : lorsque vous ajoutez le *sable de vision* aux composantes normales d'un rituel de divination, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à un jet de compétence requis par le rituel.

Réactifs

Les réactifs bonifient l'utilisation d'un pouvoir d'un type et d'un niveau spécifiques. Lorsqu'il est utilisé conjointement avec un pouvoir d'attaque, l'effet d'un réactif ne s'applique habituellement qu'à une seule cible touchée par le pouvoir. On ne peut utiliser qu'un seul réactif à la fois pour bonifier un pouvoir donné. Vous devez tenir le réactif pour pouvoir l'utiliser (ce qui peut signifier que vous aurez à entreprendre une action mineure pour prendre l'objet en main). Le réactif est consommé lors du déclenchement du pouvoir qu'il affecte.

Chaque réactif peut affecter des pouvoirs d'un niveau maximum spécifié. Dans certains cas, des versions améliorées ou concentrées d'un réactif existent et peuvent affecter des pouvoirs d'un niveau supérieur.

Niv.	Nom	Prix (po)
7	éclat de verre d'acier	100
7	rose du désert	100
8	feuille éclat-d'or	125
8	trèfle noir	125
9	bile de dragon noir	160
9	ichor de terreur	160
10	glace primordiale	200
10	lambrusque de portail	200
10	rose de feu	200
14	perle noire de grotte	800
15	morelle funeste	1 000
15	poudre d'illithid	1 000
17	éclat de verre d'acier	2 600
17	rose du désert	2 600
18	feuille éclat-d'or	3 400
18	trèfle noir	3 400
19	bile de dragon noir	4 200
19	ichor de terreur	4 200
20	glace primordiale	5 000
20	lambrusque de portail	5 000
20	rose de feu	5 000
24	perle noire de grotte	21 000
25	poudre d'illithid	25 000
25	morelle funeste	25 000
27	éclat de verre d'acier	65 000
27	rose du désert	65 000
28	feuille éclat-d'or	85 000
28	trèfle noir	85 000
29	bile de dragon noir	105 000
29	ichor de terreur	105 000
30	glace primordiale	125 000
30	lambrusque de portail	125 000
30	rose de feu	125 000

Bile de dragon noir — Niveau 9+

Distillée à partir de l'œsophage d'un dragon noir, cette substance caustique rend vos adversaires plus vulnérables à l'acide.

Niv. 9 160 po — Niv. 29 105 000 po
Niv. 19 4 200 po

Réactif

Pouvoir (consommable) : action libre. Dépensez ce réactif quand vous utilisez un pouvoir de niveau 5 ou moins accompagné du mot-clé acide. Une cible de votre choix touchée par l'attaque acquiert une vulnérabilité à l'acide 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 19 : pouvoir de niveau 15 ou moins, vulnérabilité à l'acide 10.
Niveau 29 : pouvoir de niveau 25 ou moins, vulnérabilité à l'acide 15.

Éclat de verre d'acier — Niveau 7+

Aussi dur que de l'acier, cet éclat de verre trempé accroît la force avec laquelle votre pouvoir frappe.

Niv. 7 100 po — Niv. 27 65 000 po
Niv. 17 2 600 po

Réactif

Pouvoir (consommable) : action libre. Dépensez ce réactif quand vous utilisez un pouvoir de niveau 7 ou moins accompagné du mot-clé force. Faites glisser chaque cible de **1** case.
Niveau 17 : pouvoir de niveau 17 ou moins, faites glisser chaque cible de 3 cases.
Niveau 27 : pouvoir de niveau 27 ou moins, faites glisser chaque cible de 5 cases.

Feuille éclat-d'or — Niveau 8+

Ces feuilles qui proviennent de forêts anciennes ne tombent jamais, même au cœur de l'hiver. Lorsqu'elles sont utilisées, elles disparaissent dans une explosion de lumière et d'énergie.

Niv. 8 125 po — Niv. 28 85 000 po
Niv. 18 3 400 po

Réactif

Pouvoir (consommable) : action libre. Dépensez ce réactif quand vous utilisez un pouvoir de niveau 5 ou moins accompagné du mot-clé radiant. Une cible de votre choix touchée par l'attaque acquiert une vulnérabilité radiante 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 18 : pouvoir de niveau 15 ou moins, vulnérabilité radiante 10.
Niveau 28 : pouvoir de niveau 25 ou moins, vulnérabilité radiante 15.

Glace primordiale — Niveau 10+

Vos pouvoirs améliorés par cette glace issue du Chaos Élémentaire et qui ne fond jamais immobilisent vos ennemis.

Niv. 10 200 po — Niv. 30 125 000 po
Niv. 20 5 000 po

Réactif

Pouvoir (consommable) : action libre. Dépensez ce réactif quand vous utilisez un pouvoir de niveau 7 ou moins accompagné du mot-clé froid. Une cible touchée est également immobilisée (sauvegarde annule). Ce réactif n'a aucun effet si le pouvoir utilisé immobilise déjà la cible.
Niveau 20 : pouvoir de niveau 17 ou moins.
Niveau 30 : pouvoir de niveau 27 ou moins.

WAYNE ENGLAND

Ichor de terreur — Niveau 9+

Grâce à cette fiole de sang de pixie enchanté, vous terrorisez plus efficacement vos ennemis.

Niv. 9	160 po	Niv. 29	105 000 po
Niv. 19	4 200 po		

Réactif

Pouvoir (consommable) : action libre. Dépensez ce réactif quand vous utilisez un pouvoir de niveau 5 ou moins accompagné du mot-clé terreur. Chaque cible subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde visant à mettre fin aux différents effets de ce pouvoir qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.
Niveau 19 : utilisable avec un pouvoir de niveau 15 ou moins.
Niveau 29 : utilisable avec un pouvoir de niveau 25 ou moins.

Lambrusque de portail — Niveau 10+

Cette vigne grimpante aux fleurs rouges pousse sur la pierre des portails et des menhirs magiques.

Niv. 10	200 po	Niv. 30	125 000 po
Niv. 20	5 000 po		

Réactif

Pouvoir (consommable ✦ téléportation) : action libre. Dépensez ce réactif quand vous utilisez un pouvoir de niveau 10 ou moins accompagné du mot-clé téléportation. Augmentez de 2 cases la distance de téléportation.
Niveau 20 : pouvoir de niveau 20 ou moins, augmentez de 5 cases.
Niveau 30 : pouvoir de niveau 30 ou moins, augmentez de 10 cases.

Morelle funeste — Niveau 15+

Cette variété toxique de l'aubergine est cultivée pour renforcer les effets de poison.

Niv. 15	1 000 po	Niv. 25	25 000 po

Réactif

Pouvoir (consommable) : action libre. Dépensez ce réactif quand vous utilisez un pouvoir de niveau 7 ou moins accompagné du mot-clé poison. Effectuez deux jets d'attaque et conservez le meilleur des deux résultats.
Niveau 25 : pouvoir de niveau 17 ou moins.

Perle noire de grotte — Niveau 14+

Cette perle noire rare, pêchée dans les lacs souterrains, est appréciée par les hypnotiseurs.

Niv. 14	800 po	Niv. 24	21 000 po

Réactif

Pouvoir (consommable) : action libre. Dépensez ce réactif quand vous utilisez un pouvoir de niveau 7 ou moins accompagné du mot-clé charme. Effectuez deux jets d'attaque et conservez le meilleur des deux résultats.
Niveau 24 : pouvoir de niveau 17 ou moins.

Poudre d'illithid — Niveau 15+

Vos attaques psychiques sont plus meurtrières quand vous utilisez le cerveau réduit en poudre d'un flagelleur mental.

Niv. 15	1 000 po	Niv. 25	25 000 po

Réactif

Pouvoir (consommable) : action libre. Dépensez ce réactif quand vous utilisez un pouvoir de niveau 7 ou moins accompagné du mot-clé psychique. Effectuez deux jets d'attaque et conservez le meilleur des deux résultats.
Niveau 25 : pouvoir de niveau 17 ou moins.

Rose de feu — Niveau 10+

Vos flammes magiques sont attisées par cette superbe rose écarlate.

Niv. 10	200 po	Niv. 30	125 000 po
Niv. 20	5 000 po		

Réactif

Pouvoir (consommable ✦ feu) : action libre. Dépensez ce réactif quand vous utilisez un pouvoir de niveau 7 ou moins accompagné du mot-clé feu. Chaque cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Niveau 20 : pouvoir de niveau 17 ou moins, 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Niveau 30 : pouvoir de niveau 27 ou moins, 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Rose du désert — Niveau 7+

Cette fleur jaune qui ne pousse que dans les oasis au cœur du désert aide à maintenir les pouvoirs arcaniques et divins.

Niv. 7	100 po	Niv. 27	65 000 po
Niv. 17	2 600 po		

Réactif

Pouvoir (consommable) : action libre. Dépensez ce réactif quand vous utilisez un pouvoir arcanique ou divin de niveau 5 ou moins. Vous n'avez pas besoin d'entreprendre d'action lors du round suivant pour maintenir ce pouvoir (l'action est tout de même nécessaire pour les rounds ultérieurs).
Niveau 17 : pouvoir de niveau 15 ou moins.
Niveau 27 : pouvoir de niveau 25 ou moins.

Trèfle noir — Niveau 8+

Ces trèfles ressemblent aux trèfles ordinaires des jardins, mais leur lien avec la Gisombre accroît la puissance des pouvoirs nécrotiques.

Niv. 8	125 po	Niv. 28	85 000 po
Niv. 18	3 400 po		

Réactif

Pouvoir (consommable) : action libre. Dépensez ce réactif quand vous utilisez un pouvoir de niveau 5 ou moins accompagné du mot-clé nécrotique. Une cible de votre choix touchée par l'attaque acquiert une vulnérabilité nécrotique 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 18 : pouvoir de niveau 15 ou moins, vulnérabilité nécrotique 10.
Niveau 28 : pouvoir de niveau 25 ou moins, vulnérabilité nécrotique 15.

Ichor de terreur

APPENDICE 1

Les objets magiques sont les signes les plus tangibles de la réussite des aventures d'un personnage. Les armes, armures et focaliseurs enchantés des PJ sont autant de témoignages de leurs voyages, des défis qu'ils ont relevés, du fait qu'ils y ont survécu et sont encore là pour s'en vanter.

Cependant, en gagnant des niveaux, les personnages risquent fort d'accumuler des objets magiques de moins en moins adaptés et utiles à leurs aventures. Les objets en surplus peuvent facilement être vendus ou désenchantés, mais un joueur souhaitera peut-être qu'un objet que son personnage a acquis au niveau 1 l'accompagne durant toute sa carrière. Un autre pourra vouloir altérer ou augmenter le pouvoir d'un objet existant plutôt que de faire l'acquisition d'un objet neuf et de jeter l'ancien. Un autre encore pourra tout simplement convoiter un objet ayant une histoire spéciale ou le guidant dans l'interprétation de son personnage.

Les règles de ce chapitre permettent aux PJ et aux joueurs de placer et d'utiliser des objets magiques avec plus de facilité, d'en faire non pas de simples trésors et outils, mais avant tout des éléments mémorables de l'univers de jeu.

OBJETS UNIQUES

L'un des moyens classiques de personnaliser un objet magique dans le jeu D&D est de lui donner une histoire. En travaillant de concert, joueurs et MD peuvent créer des objets magiques tout spécialement conçus pour la campagne, leur donnant des qualités inimitables avec lesquelles aucun supplément ne pourra rivaliser. Les prouesses des PJ s'ajoutent alors à l'histoire de ces objets, pouvant même en constituer le chapitre le plus important.

Mieux vaut néanmoins employer cette méthode de narration partagée avec prudence et modération. Conférer une histoire ou une série de pouvoirs liés les uns aux autres à certains des objets des PJ est amusant. Par contre, si chaque objet est une relique ayant une histoire détaillée et cachant de nombreux secrets, ils finissent par ne plus rien avoir de spécial. Préservez l'importance des choix de personnalisation en ne laissant qu'un nombre réduit d'objets uniques contribuer à la réputation des PJ, en évitant de recourir à une campagne pleine d'objets dont la légende rivalise avec celle des PJ.

HISTOIRE

Comme pour les personnages, le passé d'un objet peut aider à créer un sentiment d'appartenance au monde. Toutes les campagnes sont uniques, et des objets magiques liés aux gens, lieux et mythes de l'univers de jeu seront nécessairement remarquables. Quand l'histoire d'un objet croise celle de la campagne, cela ajoute de la profondeur au jeu.

L'histoire d'un objet obtenu à la conclusion d'une aventure peut donner naissance aux scénarios suivants. Un objet égaré dans un lieu lointain ou entre les mains d'un individu peut aussi servir d'amorce de campagne. Si les PJ découvrent un bouclier magique de Pélor après avoir tué un roi orque, ils vont sûrement se demander comment il est arrivé là, et ce mystère peut lancer la campagne dans une nouvelle direction.

Les personnages peuvent retrouver des fragments de l'histoire et de la légende entourant un objet magique unique grâce à des jets de compétence (le plus souvent des tests de connaissances d'Arcanes ou d'Histoire) ou même des défis de compétences. Sinon, un PNJ peut reconnaître l'objet et raconter son histoire à son nouveau propriétaire. Une mention de l'objet peut être découverte dans des textes retrouvés avant, pendant ou après l'aventure durant laquelle l'objet apparaît. Parfois, l'histoire d'un objet est gravée sur l'objet lui-même, les reliques et artefacts puissants pouvant raconter quant à eux leur propre saga.

Plus un objet est courant et de bas niveau, moins il a de chances d'être associé à une histoire exceptionnelle. À moins que les objets magiques soient rares dans votre monde, une *dague +1* n'est probablement rien de plus qu'une *dague +1*...

WILLIAM O'CONNOR

Personnalité

Même les plus courants des objets magiques peuvent avoir une personnalité. La magie est une force étrange et merveilleuse, et l'énergie arcanique libérée dans le monde peut changer les personnes et les objets qu'elle touche. Ainsi, les objets magiques, particulièrement ceux créés dans les temps anciens ou trouvés dans des environnements riches en magie, peuvent développer des bizarreries.

Par exemple, la surface d'un bouclier magique pourrait s'assombrir comme sous l'effet d'une ecchymose ou au contraire luire d'un rouge furieux lorsqu'il prend un coup en pleine bataille. Une arme pourrait déverser un flot d'injures aux ennemis de son porteur dès le premier round de combat. Des gants faits pour un guérisseur pourraient se mettre à chauffer dès que leur porteur participe à un affrontement.

Ces bizarreries ont la même fonction que les bizarreries et manières que le MD donne aux PNJ. Elles ajoutent de la couleur à l'objet et à la campagne dans son ensemble. Cependant, faites attention à la façon dont vous les utilisez. Une bizarrerie peut prendre la forme d'un léger inconvénient, mais elle ne doit jamais gêner ou affecter l'utilité d'un objet, surtout en combat.

Influence du PJ

Les PJ sont au centre du jeu. Tous les objets magiques qu'ils portent doivent en tenir compte, dans leur histoire comme dans leur personnalité. Les actions d'un PJ peuvent avoir un impact sur les objets qu'il possède, leur donnant certaines caractéristiques parce qu'ils sont maniés par un individu puissant au destin exceptionnel.

Donner des niveaux d'objet en tant que trésor (cf. plus loin) est une manière d'offrir aux PJ une certaine influence sur leurs objets magiques. Une autre façon consiste à créer des bizarreries en fonction de l'influence du PJ plutôt que de l'histoire de l'objet. C'est d'autant plus approprié quand un joueur choisit de faire d'un objet la base de son interprétation, puisque cela récompense le joueur et le personnage qui ont interagi de manière significative avec l'univers de jeu. Par exemple, la hache préférée d'un guerrier pourrait reproduire son cri de guerre à chaque coup critique. Le bouclier d'un paladin pourrait briller vivement, devenant un symbole de sa vertu quand il combat ses ennemis jurés.

Ces objets inspirés par des personnages peuvent même être réutilisés dans une nouvelle campagne après que des personnages épiques ont atteint le mythe et l'immortalité. Quand de nouveaux PJ découvriront ces reliques légendaires, les joueurs de leurs propriétaires originaux auront la satisfaction de voir leurs efforts d'interprétation survivre à leur personnage.

Alignement

Les objets magiques penchent parfois vers le bien ou le mal. Un objet doté d'un alignement peut imposer un malus ou un désavantage mineur à un porteur d'alignement différent. Une arme ou un focaliseur magique peut neutraliser une partie de son bonus d'altération, à moins que les pouvoirs d'un objet magique échouent à un moment critique. Dans les cas extrêmes, un objet peut tout simplement ne pas fonctionner entre les mains d'un personnage d'alignement différent. Toutefois, ces limitations ne sont généralement utiles que comme éléments d'une intrigue.

Les incompatibilités d'alignement ne doivent pas empêcher un personnage d'employer un objet magique (cf. *Adaptation de niveau*, ci-dessous, pour équilibrer les limitations des pouvoirs d'un objet). Les personnages doivent toujours avoir l'occasion de profiter de la totalité des pouvoirs d'un objet. Par exemple, un PJ peut réussir à réhabiliter un objet maléfique en l'utilisant pour faire le bien. Un tel projet constitue une excellente quête mineure, ou pourrait devenir le prétexte à une campagne entière.

NIVEAU DES OBJETS

Le *Manuel des Joueurs* veut que chaque objet magique soit assorti d'un niveau qui correspond à son prix et au rôle qu'il joue dans l'équipement des PJ. Cependant, le niveau d'un objet ne limite en rien son usage par les PJ. Un guerrier de niveau 1 peut librement manier une *épée à deux mains vorpale* +6 s'il arrive à en dégoter une.

Par ailleurs, l'écart de niveau peut jouer un rôle plus important dans le fonctionnement des objets magiques de votre campagne. Bien que le niveau n'ait pas d'équivalent narratif dans l'univers de jeu, il sous-entend un certain degré de puissance chez les personnages et leurs objets magiques. Ainsi, un déséquilibre entre le niveau d'un personnage et la magie dont il se sert peut avoir des répercussions dans le jeu.

MALUS LIÉS AU NIVEAU

Les MD ne doivent pas se priver pour poser des limites sur le fonctionnement des objets magiques selon leur niveau. Les règles normales des trésors (qui supposent que les PJ peuvent trouver un objet ayant jusqu'à quatre niveaux de plus qu'eux) offrent une bonne base de départ.

Il est parfaitement raisonnable de penser que les objets ayant au moins cinq niveaux de plus qu'un personnage ne fonctionnent pas entre ses mains. Ceci dit, des limitations ou malus peuvent être imposés au cas par cas lorsqu'un objet puissant est utilisé par un personnage de niveau inférieur. Par exemple, une puissante arme magique pourrait fonctionner à son niveau normal, mais imposer un malus aux défenses du porteur. De même, un objet défensif pourrait pénaliser les jets d'attaque, les jets de dégâts ou les deux. Un objet conférant un bonus à certains jets de compétence pourrait pénaliser d'autres tests de compétences tant son pouvoir submerge son utilisateur.

Des pénalités plus extrêmes pourraient s'inspirer du comportement des artefacts (cf. Chapitre 9 du *Guide du Maître*). Un personnage usant de magie de haut niveau pourrait être persuadé ou forcé de suivre les buts de l'objet à court terme. Par exemple, un personnage de niveau 2 pourra avoir l'envie soudaine de donner son excédent de richesses à des œuvres de charité alors qu'il se trouve sous l'influence d'un *symbole d'espoir* +3, tandis qu'un paladin de niveau 10 pourrait être poussé à se venger du vieux dragon rouge qui a tué le propriétaire précédent de son *épée à deux mains* +5.

Les MD doivent utiliser cette technique avec parcimonie, et seulement dans l'intérêt de la campagne. Il peut être amusant pour un personnage d'avoir à gérer les effets secondaires imprévisibles d'une magie dépassant ses capacités. Mais il est beaucoup moins amusant d'avoir des objets magiques qui entravent sa liberté de choix.

ADAPTATION DE NIVEAU

Dans un souci de divertissement, le MD placera parfois dans le trésor un objet magique d'un niveau bien supérieur à celui du groupe. En d'autres occasions, la bravoure et la chance feront que les PJ vaincront un adversaire que le MD pensait hors de portée, ce qui leur donnera accès à une magie inattendue. Dans les deux cas, un objet magique trop puissant peut être rétrogradé à un niveau utilisable par les PJ, puis remonter avec le temps. Cette technique marche particulièrement bien pour les objets qui ont des versions de niveau inférieur, mais des objets n'ayant qu'un niveau peuvent eux aussi être retravaillés pour en produire des versions plus modestes.

Par exemple, l'histoire de votre monde pourrait parler de la légendaire *Lame de Travic*, une *arme de justice* de niveau 25. Si le MD décide d'introduire l'épée dans la campagne alors que les PJ sont de bas niveau, il peut le faire en y ajoutant des récits racontant que les pouvoirs de l'épée sont réprimés tant que certaines conditions ne sont pas remplies.

Si les PJ la trouvent quand ils sont de niveau 12, l'épée fonctionnera comme une simple *épée* +3, le fait qu'elle inflige des dégâts radiants sur un coup critique étant le seul indice de son pouvoir latent. Quand son porteur est de niveau 15, l'épée augmente son bonus d'altération à +4 et ajoute un bonus d'objet de +2 aux jets de dégâts des pouvoirs radiants utilisés conjointement avec l'arme.

Quand les PJ accèdent à un niveau convenant à l'apparition d'une *arme de justice* (21 ou plus), la lame atteint enfin le plein pouvoir qu'elle avait entre les mains de Travic selon les annales historiques. Elle peut même s'adapter encore, cette fois vers le haut, en devenant une *arme de justice* de niveau 30 quand son porteur atteint le niveau 26 ou 27, lui permettant alors de transcender le passé mythique de son arme.

LES NIVEAUX D'OBJET EN TANT QUE TRÉSOR

Parfois, un objet magique entre dans la campagne au bon niveau, mais un joueur veut que son personnage le conserve par la suite plutôt que de le remplacer par un nouvel objet de haut niveau. Le MD peut permettre au PJ d'investir de l'or dans des rituels d'Enchantement d'objet pour augmenter la puissance de l'objet (cf. *Enchantement d'objets*, plus bas). Une autre option consiste à accorder des augmentations de niveaux d'objet dans le cadre des trésors.

Les niveaux d'objet accordés en tant que trésor suivent les mêmes consignes que les placements normaux d'objets magiques. Une augmentation du bonus d'altération d'un objet ne devra être permise que si les PJ atteignent le niveau adéquat pour avoir des objets magiques ainsi bonifiés.

ADAPTATION DES OBJETS MAGIQUES

Niveau de l'objet	Bonus d'altération
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4
21-25	+5
26-30	+6

La valeur de l'augmentation du bonus d'altération d'un objet est égale à la différence de coût entre sa forme de niveau inférieur et sa forme de niveau supérieur.

Il faut retirer en priorité cette valeur des objets magiques distribués dans l'aventure, avec une portion minime venant de l'or et des autres trésors monétaires.

Par exemple, un PJ ayant une *armure d'explorateur +1* veut augmenter l'efficacité de cette armure plutôt que d'en chercher une plus puissante. Selon la table, ce PJ doit être d'un niveau convenant à l'usage d'objets de niveau 6 avant qu'une amélioration puisse survenir. La différence de coût entre l'*armure d'explorateur +1* et l'*armure d'explorateur +2* du *Manuel des Joueurs* est de 2 720 po, ce qui équivaut à peu près au prix d'un objet de niveau 7 (2 600 po). Le niveau d'objet peut ainsi remplacer un objet de niveau 7 normalement placé comme trésor (cf. *Parts de trésor* dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*), les 120 po supplémentaires étant prises dans les trésors monétaires. De même, l'augmentation du bonus d'altération de l'armure peut partiellement prendre la place d'un trésor de niveau 8 (valant 3 400 po), la différence (680 po) étant compensée par un objet magique de niveau 3 utile au groupe.

Ce système peut même être utilisé pour transformer des objets ordinaires en objets magiques. Une épée longue non magique dont un PJ a hérité de sa famille peut être changée en raison d'une exposition à la magie ou d'un acte héroïque et devenir ainsi une arme magique personnelle.

Événements magiques

Que le pouvoir d'un objet magique augmente par l'adaptation de niveau ou l'application de niveaux d'objet en tant que trésor, la nature de cette augmentation doit être liée à un événement magique. Les points de transition où sont révélés les nouveaux pouvoirs de l'objet doivent être des moments de triomphe pour son porteur et pour le groupe dans son ensemble : la défaite d'un ennemi significatif, l'accomplissement d'une quête majeur, etc.

Ces événements doivent faire comprendre aux joueurs et aux personnages que quelque chose dans l'objet a changé. Un être d'un autre plan peut arriver afin de récompenser les PJ pour services rendus, déversant une puissance toute nouvelle dans l'objet. Peut-être la mort d'un ennemi redoutable insuffle-t-elle une énergie surnaturelle au groupe, se concentrant tout particulièrement dans l'arme ayant abattu cet adversaire. Une fontaine mystique découverte à la conclusion d'une aventure pourra ainsi conférer une plus grande force à un objet. Quels que soient les détails, l'effet de l'augmentation de niveau d'un objet magique doit être impressionnant et visible.

Enchantement d'objets

L'emploi du rituel Enchantement d'objet est clair ; il permet aux personnages de fabriquer des objets magiques d'un niveau égal ou inférieur au leur. Cependant, le rituel peut également être utilisé pour placer une propriété dans un objet magique qui n'en a pas ou pour améliorer un objet magique en une version ayant 5 niveaux de plus. L'utilisation de ce rituel suit les mêmes règles que pour l'enchantement d'un objet magique à partir d'un objet ordinaire, mais il réduit le coût. Le lanceur de rituels doit toujours être d'un niveau suffisant pour créer l'objet final, mais il ne paye que la différence de coût entre la version finale et l'objet sous sa forme actuelle.

Par exemple, si un lanceur de rituels de niveau 5 souhaite allouer à une *épée longue +1* (niveau 1, 360 po) les propriétés d'une *épée longue de feu +1* (niveau 5, 1 000 po), il ne doit payer que 640 po en composantes. De même, un lanceur de rituels de niveau 6 peut dépenser 1 440 po pour faire d'une *baguette +1* (360 po) une *baguette +2* (1 800 po), tandis qu'un lanceur de rituels de niveau 10 pourra dépenser 4 640 po pour faire une *cotte de mailles miséricordieuse +2* (5 000 po) à partir d'une *cotte de mailles +1* (360 po), un sacré bond en termes d'efficacité.

Le rituel Enchantement d'objet ne peut pas servir à transformer une propriété en une autre. Par exemple, un personnage ne peut pas se servir de ce rituel pour transformer une *épée longue de feu +1* en une *épée longue vampirique +2*. Cependant, à la discrétion du MD, un personnage peut changer un objet magique en un autre objet magique aux propriétés similaires. Par exemple, un *arc de tonnerre* pourrait de cette façon devenir un *arc foudroyant*.

Comme d'habitude, l'usage du rituel Enchantement d'objet ne permet pas à un personnage d'ignorer les restrictions de création d'objets magiques. Une arme à distance ne peut pas recevoir une propriété réservée aux armes de corps à corps, pas plus que le rituel ne peut donner à une paire de bottes un enchantement normalement conçu pour les mains. De même, les propriétés et pouvoirs des objets magiques ne peuvent se cumuler, si bien qu'un personnage ne peut pas donner à une *armure sylvestre* les propriétés et pouvoirs d'une *armure de clairefeuilles*.

RYAN BARGER

Transfert de magie

Une voleuse trouve une formidable armure de peau dans l'antre d'un ogre, mais elle porte du cuir. Ce symbole sacré ramassé sur le cadavre d'un adversaire a des pouvoirs formidables, mais le prêtre de Pélor du groupe n'a guère envie d'empoigner un symbole de Vecna en priant. Le rituel Transfert d'enchantement est là pour vous aider à personnaliser les objets magiques en faisant passer des enchantements d'un objet magique à un autre.

Transfert d'enchantement

Avec une application et une concentration minutieuses, vous ôtez soigneusement le pouvoir magique d'un objet pour le donner à un autre.

Niveau : 4 **Coût des composantes :** 25 po
Catégorie : création **Prix d'achat :** 175 po
Temps d'incantation : 1 heure **Compétence-clé :** Arcanes (aucun test)
Durée : permanente

Vous transférez les qualités magiques (propriétés, pouvoirs et bonus d'altération) d'un objet enchanté à un autre objet. Vous devez rester en contact physique avec les deux objets durant toute la durée du rituel. L'objet qui reçoit doit occuper le même emplacement d'objet magique (tête, taille, armure, etc.) et être du même type (baguette, sceptre, arme, etc.) que l'original. L'enchantement doit également être valide au regard de l'objet qui reçoit ; vous ne pouvez pas transférer une propriété d'arme de corps à corps sur une arme à distance, une propriété réservée aux armures d'étoffe sur une cotte de mailles, etc.

Vous pouvez transférer un enchantement vers un objet contenant déjà un enchantement de niveau inférieur, mais la magie précédente de l'objet qui reçoit est alors perdue. Par exemple, le bonus d'altération et le pouvoir d'une *armure de peau d'écorce +1* (niveau 5) pourra être placé dans une *armure d'écailles de malédiction +1* (niveau 3), mais le pouvoir existant de l'armure d'écailles sera perdu. Vous ne pouvez pas transférer un enchantement vers un objet ayant déjà un enchantement de niveau supérieur.

Appendice 2 : objets magiques

Cette section est en quelque sorte une gigantesque table qui reprend tous les objets magiques du *Comptoir de l'Aventure*, classés par niveau et par ordre alphabétique. Chaque ligne inclut donc le niveau de l'objet et son nom, mais également l'emplacement qu'il occupe et la page à laquelle vous retrouverez sa description.

NIVEAU 1

Niv.	Nom	Emplacement	Page
1	bandeau de perception	tête	150
1	barde impénétrable	monture	161
1	bouclier flottant	bras	133
1	ceinture de résistance	taille	156
1	craie éternelle	objet merveilleux	172
1	des confins +1	arme	70
1	paillasse de repos	objet merveilleux	176

NIVEAU 2

Niv.	Nom	Emplacement	Page
2	accusatrice +1	arme	62
2	aguerrie +1	armure	39
2	amulette de détermination +1	cou	141
2	amulette de fermeté +1	cou	141
2	amulette de robustesse +1	cou	142
2	bâton de maîtrise des projectiles +1	bâton	92
2	bâton défensif +1	bâton	93
2	bâton mnémonique +1	bâton	93
2	bâton utilitaire +1	bâton	93
2	bésicles de visée	tête	150
2	bottes de charge	pieds	123
2	bouclier de noirefeuilles	bras	131
2	bouclier du gardien	bras	132
2	bouclier garde-sang	bras	133
2	bouclier rasoir	bras	133
2	bracelets de répit	bras	136
2	caparaçon miroir	monture	161
2	chancelante +1	arme	65
2	de la griffe-sang +1	arme	68
2	de parade +1	arme	69
2	de répulsion +1	armure	47
2	de résistance +1	armure	47
2	de tirailleur +1	arme	70
2	défensive +1	arme	70
2	du joueur +1	arme	71
2	du mage +1	arme	71
2	du martyr +1	armure	49
2	du saint guérisseur +1	arme	72
2	écu de joute	bras	137
2	épée de pacte +1	arme	81

2	étendard d'honneur	objet merveilleux	179
2	gants de lutteur	mains	166
2	gemme de colloque	tête	152
2	glissante +1	armure	50
2	harnais du mulet	taille	160
2	hurlante +1	armure	50
2	immobilisante +1	arme	74
2	immunisante +1	armure	51
2	leste +1	arme	76
2	linceul de protection	objet merveilleux	175
2	lunettes de lecture	tête	153
2	marteau de pacte +1	arme	82
2	orbe de langueur débilitante +1	orbe	97
2	outil silencieux	objet merveilleux	176
2	pantoufles du bouffon	pieds	127
2	robe de scintillement +1	armure	55
2	robe des mille yeux +1	armure	55
2	sandales feuillefées	pieds	127
2	sceptre d'envoûtement rapide +1	sceptre	101
2	sceptre de l'honneur maudit +1	sceptre	102
2	silex du chasseur	objet merveilleux	178
2	symbole d'accusation +1	symbole sacré	109
2	symbole de bonne fortune +1	symbole sacré	109
2	symbole de divinité +1	symbole sacré	110
2	symbole de résistance +1	symbole sacré	112

NIVEAU 3

Niv.	Nom	Emplacement	Page
3	à bout portant +1	arme	62
3	amulette de vigilance +1	cou	
3	baguette de feu infernal +1	baguette	84
3	baguette de flammes +1	baguette	85
3	baguette de force +1	baguette	85
3	baguette de force grouillante +1	baguette	85
3	baguette de froid +1	baguette	85
3	baguette de maître d'éruption de flammes +1	baguette	85
3	baguette de maître de décharge occulte +1	baguette	86
3	baguette de maître de nuage de dagues +1	baguette	86
3	baguette de maître de projectile magique +1	baguette	86
3	baguette de maître de rayon de givre +1	baguette	86
3	baguette de maître de rayonnement funeste +1	baguette	86
3	baguette de maître de regard spectral +1	baguette	86
3	baguette de maître de réprimande infernale +1	baguette	87
3	baguette de maître de vague de tonnerre +1	baguette	87
3	baguette de radiance +1	baguette	87
3	baguette de ravages psychiques +1	baguette	87
3	baguette de tonnerre +1	baguette	87
3	bandeau de la seconde chance	tête	149
3	bâton de défense ultime +1	bâton	90
3	bâton de force +1	bâton	91
3	bâton de mains spectrales +1	bâton	91
3	bâton de perte +1	bâton	92
3	bâton d'enracinement +1	bâton	90
3	bésicles de l'arcaniste	tête	150
3	bestiale +1	armure	40
3	biscuit de farine de roche	consommable	191
3	bottes de furtivité	pieds	123
3	bracelets enflammés	bras	137
3	broche de nonchalance +1	cou	142
3	broche écran +1	cou	142
3	cape du chirurgien +1	cou	144
3	ceinture de bagarreur	taille	156
3	d'amélioration +1	armure	41
3	d'exploits +1	armure	42
3	d'intrusion +1	armure	43
3	de courage +1	armure	43
3	de flamme blanche +1	armure	44
3	de front +1	arme	67
3	de graisse vipérine +1	armure	45
3	de peau de serpent +1	armure	47
3	de purification +1	armure	47
3	de tir rapide +1	arme	69
3	donneuse de vie +1	armure	48
3	embrocheuse +1	arme	72
3	étendard de guérison	objet merveilleux	180
3	fers de vélocité	monture	162
3	gémelle +1	arme	74
3	inéluctable +1	arme	75
3	inspiratrice +1	arme	75
3	intrépide +1	arme	75
3	lame de chance +1	arme	82
3	lanterne flottante	objet merveilleux	175
3	linceul du crépuscule +1	cou	146
3	orbe d'invocation judicieuse +1	orbe	95
3	orbe de force insurmontable +1	orbe	97
3	orbe de vision lointaine +1	orbe	99
3	orbe des échanges malheureux +1	orbe	99
3	orbe du sanctuaire rassurant +1	orbe	99
3	pierreuse +1	armure	51
3	polyvalente +1	armure	51
3	rapide +1	arme	78
3	repticide +1	arme	78
3	robe aux piquants +1	armure	54
3	robe de peau de pierre +1	armure	54
3	robuste +1	arme	79
3	sagace +1	arme	79
3	sceptre de mitraille +1	sceptre	103
3	sceptre de transport malveillant +1	sceptre	103
3	sceptre vicieux +1	sceptre	105
3	selle de force	monture	162
3	symbole de confrontation +1	symbole sacré	110
3	symbole de portée divine +1	symbole sacré	111

NIVEAU 4

Niv.	Nom	Emplacement	Page
4	acharnée +1	arme	63
4	acide +1	arme	63
4	bâton de lumière +1	bâton	91
4	bâton de nuée féerique +1	bâton	92
4	bâton de vision incomparable +1	bâton	93
4	berceuse +1	arme	64
4	bouclier aux mille yeux	bras	129
4	bouclier de vétéran	bras	132
4	bouclier des montagnes	bras	132
4	bouclier du sang versé	bras	132
4	bracelets buveurs de sang	bras	134
4	brassards feuillefées	bras	137
4	bride d'invocation	objet merveilleux	170
4	bride fantôme	monture	161
4	broche du guérisseur +1	cou	142
4	cape de distorsion +1	cou	143
4	cape du blessé fringant +1	cou	144
4	carillon d'alarme	objet merveilleux	171
4	casque tacticien	tête	150
4	cavalantes	pieds	125
4	ceinture vipère	taille	158
4	chatoyante +1	armure	40
4	chien d'onyx	objet merveilleux	183
4	clou de fermeture	consommable	191
4	collier de secours +1	cou	146
4	de communion +1	arme	66
4	de cristal +1	armure	43
4	de durabilité +1	armure	44
4	de fortification +1	armure	45
4	de l'esculape +1	arme	68
4	de la mort rampante +1	arme	68
4	de mithral +1	armure	46
4	de renforcement +1	armure	47
4	de verve +1	armure	48
4	emblème amical	compagnon	160
4	étendard de puissance	objet merveilleux	180
4	gants de prestidigitateur	mains	166
4	gants écorcheurs	mains	167
4	gelée +1	armure	50
4	griffes d'escalade	mains	168
4	heaume d'obstination	tête	152
4	heaume d'opportunité	tête	152
4	lame du serment +1	arme	82
4	lame solaire +1	arme	82
4	linceul de préservation	consommable	192
4	mutilante +1	arme	76
4	opportuniste +1	arme	77
4	orbe de destin inconstant +1	orbe	96
4	orbe de torture harmonique +1	orbe	99
4	pélorienne +1	armure	51
4	potion de résistance	consommable	189
4	robe de prévoyance +1	armure	55
4	salubre +1	armure	51
4	sanglante +1	arme	79
4	sceptre d'envoûtement sanguinaire +1	sceptre	101
4	sceptre du drakéide +1	sceptre	103
4	sceptre du marcheur d'ombre +1	sceptre	103
4	symbole de mortalité +1	symbole sacré	111
4	symbole de puissance astrale +1	symbole sacré	112
4	symbole de vengeance +1	symbole sacré	113
4	targes de contre-attaque	bras	137

NIVEAU 5

Niv.	Nom	Emplacement	Page
5	agile +1	armure	39
5	bâton de l'architecte +1	bâton	91
5	baudrier barbelé	taille	156
5	bottes de roulade	pieds	124
5	bouclier chatoyant	bras	130
5	bouclier de bête sanguinaire	bras	130
5	bouclier de fer froid	bras	130
5	bourse de platine	objet merveilleux	170
5	bracelets de fragilisation	bras	135
5	bracelets de frappe éclair	bras	135
5	bride d'action rapide	monture	161
5	campement instantané	objet merveilleux	170
5	cape du saltimbanque +1	cou	145
5	ceinturon du bœuf	taille	158
5	chapardeuse +1	arme	65
5	coudières de seconde chance	bras	137
5	de légèreté nuageuse +1	armure	46
5	de sacrifice +1	armure	48
5	de souffrance partagée +1	armure	48
5	destrier d'obsidienne	objet merveilleux	183
5	du tacticien +1	armure	49
5	élixir d'aptitude	consommable	186
5	empoisonnée +1	arme	72
5	fourreau rubis	objet merveilleux	173
5	gantelets de parade	mains	165
5	gants d'agilité	mains	165
5	heaume du cerf	tête	153
5	joyau de pouvoir	objet merveilleux	174
5	lanterne de discernement	objet merveilleux	174
5	lorgnons de l'incrédule	tête	153
5	lunettes de vision médicinale	tête	153
5	pattes de chat	mains	168
5	potion de clarté	consommable	188
5	potion de l'esprit	consommable	188
5	potion de rejeton sépulcral	consommable	189
5	rênes enchantées	objet merveilleux	178
5	salvatrice +1	arme	79
5	sangle de préservation	compagnon	161
5	symbole de fatalité +1	symbole sacré	110
5	ventail funèbre	tête	155

NIVEAU 6

Niv.	Nom	Emplacement	Page
6	bottes d'escapade	pieds	122
6	bottes de stabilité	pieds	124
6	bouclier d'extinction	bras	130
6	bouclier de lancer	bras	131
6	bracelets d'archer	bras	134
6	bracelets de coups tactiques	bras	135
6	bracelets de fer froid	bras	135
6	bracelets de puissance mentale	bras	135
6	brassards de puissance	bras	137
6	caméléon +2	arme	64
6	ceinture d'endurance	taille	156
6	ceinture de l'esprit du dragon	taille	156
6	ceinture de vaillance	taille	157
6	convoquée +2	armure	40
6	couronne des poternes	tête	151
6	d'étreinte +2	arme	66
6	de l'imposteur +2	armure	45
6	des confins +2	arme	70
6	écrase-gobelins	pieds	126
6	gantelets briseurs	mains	163
6	gantelets brûlants	mains	163
6	gantelets caustiques	mains	163
6	gants de lanceur de couteaux	mains	166
6	gants porte-veine	mains	167
6	gemme polyglotte	objet merveilleux	173
6	œil rubis vigilant	objet merveilleux	176
6	orbe de domination mentale +2	orbe	96
6	orbe de libération illusoire +2	orbe	97
6	phylactère de divinité	tête	154
6	pierre à aiguiser d'amélioration	consommable	190
6	potion de scarabée de feu	consommable	189
6	sable de vision	consommable	192
6	sacrificielle +2	arme	79
6	sandales de juste foulée	pieds	127
6	sceptre d'impatience +2	sceptre	101
6	selle du martyr	monture	162
6	solitaire (cinabre)	objet merveilleux	179
6	talisman des compagnons	compagnon	161

NIVEAU 7

Niv.	Nom	Emplacement	Page
7	accusatrice +2	arme	62
7	aguerrie +2	armure	39
7	amulette de détermination +2	cou	141
7	amulette de fermeté +2	cou	141
7	amulette de robustesse +2	cou	142
7	bandeau du chasseur	tête	150
7	bâton de maîtrise des projectiles +2	bâton	92
7	bâton défensif +2	bâton	93
7	bâton du serpent +2	bâton	93
7	bâton mnémonique +2	bâton	93
7	bâton utilitaire +2	bâton	93
7	bottes du maître bretteur	pieds	125
7	bouclier pélorien	bras	13
7	bracelets aux crânes	bras	134
7	bracelets de traumatisme	bras	136
7	bracelets rasoirs	bras	137
7	calame du traducteur	objet merveilleux	170
7	ceinture de rétablissement	taille	157
7	ceinture de robustesse	taille	157
7	chancelante +2	arme	65
7	chandelle de dissimulation	objet merveilleux	171
7	cor d'appel	objet merveilleux	172
7	corde de combat au sol	taille	158
7	cordelière de contorsionniste	taille	158
7	couronne feuillue	tête	151
7	de la griffe-sang +2	arme	68
7	de parade +2	arme	69
7	de répulsion +2	armure	47
7	de résistance +2	armure	47
7	de tirailleur +2	arme	70
7	de transfert +2	arme	70
7	défensive +2	arme	70
7	diadème persuasif	tête	152
7	du joueur +2	arme	71
7	du mage +2	arme	71
7	du martyr +2	armure	49
7	du saint guérisseur +2	arme	72
7	éclat de verre d'acier	consommable	193
7	élixir de souffle de dragon	consommable	187
7	épée de pacte +2	arme	81
7	gantelets de givre	mains	164
7	gants d'écuyer	mains	165
7	glissante +2	armure	50
7	heaume des sens souverains	tête	153
7	hurlante +2	armure	50
7	immobilisante +2	arme	74
7	immunisante +2	armure	51
7	irréfutable +2	armure	51
7	jarre de vapeur	objet merveilleux	174
7	lanières de ruée	pieds	127
7	lentille de lecture	objet merveilleux	175
7	leste +2	arme	76
7	linceul de réanimation	objet merveilleux	176
7	marteau de pacte +2	arme	82
7	orbe de contorsion spatiale +2	orbe	95
7	orbe de langueur débilitante +2	orbe	97
7	pendentif de la fleur de feu +2	cou	147
7	perforante +2	arme	77
7	pierre à aiguiser glaciale	consommable	191
7	potion de bouclier vital	consommable	188
7	potion de mimétisme	consommable	189
7	robe de scintillement +2	armure	55
7	robe des mille yeux +2	armure	55
7	rose du désert	consommable	194
7	sceptre d'envoûtement rapide +2	sceptre	101
7	sceptre d'épines féeriques +2	sceptre	101
7	sceptre de l'honneur maudit +2	sceptre	102
7	segmentée +2	arme	79
7	soldat fantôme	objet merveilleux	178
7	symbole d'accusation +2	symbole sacré	109
7	symbole de bonne fortune +2	symbole sacré	109
7	symbole de divinité +2	symbole sacré	110
7	symbole de liberté +2	symbole sacré	110
7	symbole de persévérance +2	symbole sacré	111
7	symbole de prévention +2	symbole sacré	112

7	symbole de résistance +2	symbole sacré	112
7	vengeresse +2	arme	81

NIVEAU 8

Niv.	Nom	Emplacement	Page
8	à bout portant +2	arme	62
8	amulette de coriacité +2	cou	141
8	amulette de résolution +2	cou	141
8	amulette de vigilance +2	cou	142
8	aquavore +2	arme	62
8	astre de Corellon +2	symbole sacré	107
8	baguette de feu infernal +2	baguette	84
8	baguette de flammes +2	baguette	85
8	baguette de force +2	baguette	85
8	baguette de force grouillante +2	baguette	85
8	baguette de froid +2	baguette	85
8	baguette de maître d'éruption de flammes +2	baguette	85
8	baguette de maître de décharge occulte +2	baguette	86
8	baguette de maître de nuage de dagues +2	baguette	86
8	baguette de maître de projectile magique +2	baguette	86
8	baguette de maître de rayon de givre +2	baguette	86
8	baguette de maître de rayonnement funeste +2	baguette	86
8	baguette de maître de regard spectral +2	baguette	86
8	baguette de maître de réprimande infernale +2	baguette	87
8	baguette de maître de vague de tonnerre +2	baguette	87
8	baguette de radiance +2	baguette	87
8	baguette de ravages psychiques +2	baguette	87
8	baguette de tonnerre +2	baguette	87
8	bâton d'enracinement +2	bâton	90
8	bâton de défense ultime +2	bâton	90
8	bâton de force +2	bâton	91
8	bâton de mains spectrales +2	bâton	91
8	bâton de perte +2	bâton	92
8	baudrier de positionnement tactique	taille	156
8	bestiale +2	armure	40
8	bottes de prestelin	pieds	124
8	bottes de vaillance	pieds	124
8	bottes de vivacité	pieds	124
8	bouclier de garde draconique	bras	130
8	bouclier de la manticore	bras	131
8	bouclier de mithral	bras	131
8	bouclier tempête	bras	134
8	bracelets de manœuvre audacieuse	bras	135
8	bracelets de regain	bras	135
8	brassards de fer spirituel	bras	137
8	broche de nonchalance +2	cou	142
8	broche écran +2	cou	142
8	cape du chirurgien +2	cou	144
8	ceinture de recentrage	taille	156
8	ceinture de vigueur	taille	157
8	coiffe de fer spirituel	tête	150
8	col d'éloquence +2	cou	145
8	crécelle funeste	objet merveilleux	172
8	d'adamantium +2	arme	65
8	d'airainite +2	arme	65
8	d'amélioration +2	armure	41
8	d'effroi +2	arme	66
8	d'exploits +2	armure	42
8	d'intrusion +2	armure	43
8	de courage +2	armure	43
8	de fer froid +2	arme	67
8	de flamme blanche +2	armure	44
8	de force +2	arme	67
8	de forme de rat +2	armure	44
8	de front +2	arme	67
8	de graisse vipérine +2	armure	45
8	de l'assassin +2	arme	68
8	de la grande tenaille +2	arme	68
8	de peau de serpent +2	armure	47
8	de purification +2	armure	47
8	de tir rapide +2	arme	69
8	démobilisante +2	arme	70
8	disque lunaire de Sehanine +2	symbole sacré	107
8	disque solaire de Pélor +2	symbole sacré	108
8	donneuse de vie +2	armure	48
8	du crochet de serpent +2	armure	49
8	du fracas tellurien +2	arme	71
8	du marionnettiste +2	arme	71
8	du seigneur des bêtes +2	armure	49
8	du tyran +2	arme	72
8	écaille de Bahamut +2	symbole sacré	108
8	écharpe d'étreinte	taille	159
8	élixir de précision	consommable	186
8	élixir de réflexes	consommable	186
8	élixir de vigueur	consommable	187
8	élixir de volonté	consommable	187
8	embrocheuse +2	arme	72
8	enclume indestructible de Moradin +2	symbole sacré	108
8	épineuse +2	armure	50
8	éventail des quatre vents	objet merveilleux	172
8	fer-sang +2	armure	50
8	fétiche du mauvais œil +2	cou	146
8	feuille éclat-d'or	consommable	193
8	gantelets du tigre +2	arme	81
8	gantelets sacrés	mains	165
8	gants d'adjonction occulte	mains	165
8	gants de chasseur de primes	mains	165
8	gémelle +2	arme	74
8	gracieuse +2	arme	74
8	harnais de natation	taille	160
8	harnais de rappel	compagnon	161
8	inéluctable +2	arme	75
8	insidieuse +2	arme	75
8	inspiratrice +2	arme	75
8	intrépide +2	arme	75
8	lame de chance +2	arme	82
8	linceul du crépuscule +2	cou	146
8	lunettes du clair de lune	tête	153

8	masque de Mélora +2	symbole sacré	108
8	masquée +2	arme	76
8	masse de guérison +2	arme	
8	œil d'Ioun +2	symbole sacré	108
8	orbe d'invocation judicieuse +2	orbe	95
8	orbe de force insurmontable +2	orbe	97
8	orbe de terreur cristalline +2	orbe	98
8	orbe de vision lointaine +2	orbe	99
8	orbe des conséquences inéluctables +2	orbe	99
8	orbe des échanges malheureux +2	orbe	99
8	orbe du sanctuaire rassurant +2	orbe	99
8	persévérante +2	arme	77
8	pierre d'Avandra +2	symbole sacré	108
8	pierreuse +2	armure	51
8	plume noire de Reine Corneille +2	symbole sacré	109
8	poing de Kord +2	symbole sacré	109
8	polyvalente +2	armure	51
8	porte-masse de jade	objet merveilleux	185
8	potion paratonnerre	consommable	190
8	poudre de perspicacité arcanique	objet merveilleux	178
8	rapide +2	arme	78
8	repticide +2	arme	78
8	robe aux piquants +2	armure	54
8	robe de peau de pierre +2	armure	54
8	robuste +2	arme	79
8	rouage d'Érathis +2	symbole sacré	109
8	sac à malice gris	objet merveilleux	181
8	sagace +2	arme	79
8	sceptre de l'étoile secrète +2	sceptre	102
8	sceptre de l'infernal +2	sceptre	102
8	sceptre de la Féerie +2	sceptre	102
8	sceptre de mitraille +2	sceptre	103
8	sceptre de transport malveillant +2	sceptre	103
8	sceptre vicieux +2	sceptre	105
8	selle inébranlable	monture	162
8	serre-tête d'insoumission	tête	155
8	somatique +2	arme	79
8	symbole de confrontation +2	symbole sacré	110
8	symbole de portée divine +2	symbole sacré	111
8	tabis félins	pieds	128
8	talisman du pacificateur +2	cou	147
8	talisman du seuil +2	cou	147
8	trèfle noir	consommable	194
8	trompe-l'œil	tête	155
8	vandale +2	arme	80

NIVEAU 9

Niv.	Nom	Emplacement	Page
9	acharnée +2	arme	63
9	acide +2	arme	63
9	bâton de lumière +2	bâton	91
9	bâton de nuée féerique +2	bâton	92
9	bâton de prouesse élémentaire +2	bâton	92
9	bâton de vision incomparable +2	bâton	93
9	berceuse +2	arme	64
9	bidon intarissable	objet merveilleux	170
9	bile de dragon noir	consommable	193
9	bottes d'entrain	pieds	122
9	bottes de détresse	pieds	123
9	bottes des mille traces	pieds	124
9	bouclier d'acier céleste	bras	130
9	bouclier de renversement	bras	130
9	bouclier de soutien	bras	132
9	bouclier des ombres	bras	132
9	bouclier du sang versé	bras	132
9	bourse de passage gelé	objet merveilleux	170
9	bracelets de diamant	bras	135
9	broche du guérisseur +2	cou	142
9	cape de distorsion +2	cou	143
9	cape de prudence +2	cou	143
9	cape du blessé fringant +2	cou	144
9	carquois inépuisable	objet merveilleux	171
9	carte d'orientation	objet merveilleux	171
9	ceinture du goliath	taille	157
9	ceinture protectrice	taille	158
9	chagrin du métamorphe +2	arme	81
9	chatoyante +2	armure	40
9	collier de secours +2	cou	146
9	couronne de l'héritier infernal	tête	151
9	crâne des ténèbres	objet merveilleux	172
9	de communion +2	arme	66
9	de cristal +2	armure	43
9	de durabilité +2	armure	44
9	de fortification +2	armure	45
9	de l'esculape +2	arme	68
9	de la mort rampante +2	arme	68
9	de mithral +2	armure	46
9	de mort ricanante +2	armure	46
9	de renforcement +2	armure	47
9	de verve +2	armure	48
9	démonicide +2	arme	70
9	du champion +2	armure	49
9	du croisé +2	arme	70
9	du cumulonimbus +2	armure	49
9	du survivant +2	armure	49
9	extralucide +2	arme	73
9	féericide +2	arme	73
9	fers du zéphyr	monture	162
9	frac miroir +2	armure	53
9	gants d'ancrage arcanique	mains	165
9	gants de rangement	mains	166
9	gants de tir infaillible	mains	167
9	gelée +2	armure	50
9	harpe d'harmonie	objet merveilleux	174
9	hippocampe de nacre	objet merveilleux	184
9	ichor de terreur	consommable	194
9	lame du serment +2	arme	82
9	lame solaire +2	arme	82
9	lorgnons du bestiaire	tête	153
9	mains vertes	mains	168
9	médaillon de la mort ajournée +2	cou	147
9	mouche d'ébène	objet merveilleux	185
9	mutilante +2	arme	76
9	opportuniste +2	arme	77
9	orbe de destin inconstant +2	orbe	96
9	orbe de torture harmonique +2	orbe	99
9	pélorienne +2	armure	51

9	pierre à aiguiser venimeuse	consommable	191
9	potion de régénération	consommable	189
9	potion de vitalité	consommable	189
9	réflexe +2	armure	51
9	robe de prévoyance +2	armure	53
9	salubre +2	armure	51
9	sanglante +2	arme	79
9	sceptre d'envoûtement sanguinaire +2	sceptre	101
9	sceptre de brutalité +2	sceptre	101
9	sceptre du drakéide +2	sceptre	103
9	sceptre du marcheur d'ombre +2	sceptre	103
9	sceptre siphonneur de vie +2	sceptre	104
9	solaire +2	armure	51
9	symbole de mortalité +2	symbole sacré	111
9	symbole de pénitence +2	symbole sacré	111
9	symbole de puissance astrale +2	symbole sacré	112
9	symbole de vengeance +2	symbole sacré	113
9	tisse-terre +2	armure	52
9	vampire +2	arme	80
9	vertueuse +2	armure	53
9	vrillecieux +2	arme	81

NIVEAU 10

Niv.	Nom	Emplacement	Page
10	agile +2	armure	39
10	baguette précise de couleurs dansantes +2	baguette	88
10	bandeau d'intellect	tête	149
10	bâton d'acide et de feu +2	bâton	89
10	bâton de l'architecte +2	bâton	91
10	bâton de rassemblement +2	bâton	93
10	baume de pouvoir	objet merveilleux	170
10	belliqueuse +2	armure	39
10	bol de pureté	objet merveilleux	170
10	bottes des sables et des mers	pieds	124
10	bouclier du guérisseur	bras	132
10	boule de cristal de scrutation	objet merveilleux	170
10	bracelets du sang versé	bras	136
10	calotte de respiration aquatique	tête	150
10	cape du saltimbanque +2	cou	145
10	carillon protecteur	objet merveilleux	171
10	ceinture de sang	taille	157
10	ceinturon bouclier	taille	158
10	chapardeuse +2	arme	65
10	collier du guetteur	compagnon	160
10	couronne de lauriers	tête	151
10	couvre-chef de déguisement	tête	151
10	de légèreté nuageuse +2	armure	46
10	de sacrifice +2	armure	48
10	de souffrance partagée +2	armure	48
10	du linceul noir +2	arme	71
10	du tacticien +2	armure	49
10	éléphant de marbre	objet merveilleux	184
10	empoisonnée +2	arme	72
10	foulemurailles	pieds	126
10	fourreau de puissance sacrée	objet merveilleux	173
10	gantelets d'illumination	mains	164
10	gantelets d'orage	mains	164
10	gantelets de riposte	mains	165
10	gants répulsifs	mains	168
10	glace primordiale	consommable	193
10	heaume échaudé	tête	153
10	huile de délivrance de la pétrification	consommable	192
10	lambrusque de portail	consommable	194
10	lanceurs nains	mains	168
10	lentille d'appréciation	objet merveilleux	175
10	passe-partout	objet merveilleux	177
10	pierre à aiguiser corrosive	consommable	190
10	pierre à aiguiser de combustion	consommable	190
10	pierre à aiguiser de foudre	consommable	191
10	pierre rayonnante	consommable	192
10	plume du maître espion	objet merveilleux	177
10	potion de clarté	consommable	188
10	potion de kruthik	consommable	188
10	potion de l'esprit	consommable	189
10	poudre de désenchantement	objet merveilleux	178
10	rose de feu	consommable	194
10	salvatrice +2	arme	79
10	sandales des rameaux	pieds	127
10	sceptre de fragilité mentale +2	sceptre	101
10	sceptre de lumière étoilée +2	sceptre	103
10	sournoise +2	arme	80
10	symbole de fatalité +2	symbole sacré	110
10	vertueuse +2	arme	81

NIVEAU 11

Niv.	Nom	Emplacement	Page
11	araignée d'héliotrope	objet merveilleux	183
11	bandeau d'assaut mental	tête	148
11	bandeau de perception	tête	150
11	barde impénétrable	monture	161
11	bottes de danse	pieds	123
11	bracelets des lames infinies	bras	136
11	bracelets du sorcier	bras	136
11	caméléon +3	arme	64
11	ceinture de renfort	taille	156
11	ceinture de résistance	taille	156
11	ceinture de voleur	taille	157
11	ceinture du survivant	taille	157
11	ceinture totémique	taille	158
11	chaussons de l'assassin	pieds	125
11	chaussures du gymnasiarque	pieds	126
11	chèvre d'ivoire	objet merveilleux	183
11	convoquée +3	armure	40
11	couronne des poternes	tête	151
11	d'étreinte +3	arme	66
11	de brèche +3	arme	66
11	de l'imposteur +3	armure	45
11	de noirefonte +3	arme	68
11	des confins +3	arme	70
11	écharpe du guérisseur	taille	160
11	élixir de vitesse	consommable	187
11	gantelets d'assaut impétueux	mains	164
11	gants de tir lointain	mains	167
11	masque de la couleuvre	tête	153
11	onguent de vision dans le noir	consommable	192
11	orbe de domination mentale +3	orbe	96

11	orbe de libération illusoire +3	orbe	97
11	outils de cambrioleur autonomes	objet merveilleux	176
11	pierre à aiguiser d'amélioration	consommable	190
11	ricochet +3	arme	78
11	sacrificielle +3	arme	79
11	sceptre d'impatience +3	sceptre	101
11	solitaire (citrin)	objet merveilleux	179

NIVEAU 12

Niv.	Nom	Emplacement	Page
12	accusatrice +3	arme	62
12	agrafe du noble sacrifice +3	cou	140
12	aguerrie +3	armure	39
12	amulette d'absence +3	cou	140
12	amulette de détermination +3	cou	141
12	amulette de fermeté +3	cou	141
12	amulette de robustesse +3	cou	142
12	barreau inamovible	objet merveilleux	170
12	bâton de calcination +3	bâton	90
12	bâton de maîtrise des projectiles +3	bâton	92
12	bâton défensif +3	bâton	93
12	bâton du serpent +3	bâton	93
12	bâton mnémonique +3	bâton	93
12	bâton utilitaire +3	bâton	93
12	bésicles de visée	tête	150
12	bottes d'assaut	pieds	122
12	bottes des nains	pieds	124
12	bouclier de noirefeuilles	bras	131
12	bouclier du gardien	bras	132
12	bouclier garde-sang	bras	133
12	bouclier rasoir	bras	133
12	bouclier ricochet	bras	134
12	bouclier taurin	bras	134
12	bracelets de répit	bras	136
12	ceinturon d'assaut furieux	taille	158
12	chancelante +3	arme	65
12	chaussons de foulée souveraine	pieds	125
12	couteau d'exode	objet merveilleux	172
12	d'argile élukienne +3	arme	65
12	de la griffe-sang +3	arme	68
12	de parade +3	arme	69
12	de répulsion +3	armure	47
12	de résistance +3	armure	47
12	de tirailleur +3	arme	70
12	de transfert +3	arme	70
12	de vacillement +3	armure	48
12	défensive +3	arme	70
12	du joueur +3	arme	71
12	du mage +3	arme	71
12	du martyr +3	armure	49
12	du saint guérisseur +3	arme	72
12	ébréchée +3	arme	72
12	écu de joute	bras	137
12	épée de pacte +3	arme	81
12	gants du guérisseur	mains	167
12	gemme de colloque	tête	152
12	glissante +3	armure	50
12	harnais de permutation	compagnon	160
12	harnais du mulet	taille	160
12	hurlante +3	armure	50
12	immobilisante +3	arme	74
12	immunisante +3	armure	51
12	irréfutable +3	armure	51
12	jambières drakéides	pieds	127
12	lame de la nuit +3	arme	82
12	lanières féeriques	pieds	127
12	leste +3	arme	76
12	lion d'or	objet merveilleux	184
12	marteau de pacte +3	arme	82
12	orbe de contorsion spatiale +3	orbe	95
12	orbe de folie subite +3	orbe	96
12	orbe de langueur débilitante +3	orbe	97
12	orbe de stase augmentée +3	orbe	98
12	parfum d'autorité	objet merveilleux	176
12	pendentif de la fleur de feu +3	cou	147
12	perforante +3	arme	77
12	pierre à ennemi	objet merveilleux	177
12	robe de scintillement +3	armure	53
12	robe des mille yeux +3	armure	53
12	sandales papillon	pieds	127
12	sceptre d'envoûtement rapide +3	sceptre	101
12	sceptre d'épines féeriques +3	sceptre	101
12	sceptre de l'honneur maudit +3	sceptre	102
12	sceptre de la fournaise +3	sceptre	102
12	segmentée +3	arme	79
12	sombreforge +3	armure	52
12	symbole d'accusation +3	symbole sacré	109
12	symbole de bonne fortune +3	symbole sacré	109
12	symbole de divinité +3	symbole sacré	110
12	symbole de liberté +3	symbole sacré	110
12	symbole de lien vital +3	symbole sacré	111
12	symbole de persévérance +3	symbole sacré	111
12	symbole de prévention +3	symbole sacré	112
12	symbole de résistance +3	symbole sacré	112
12	vengeresse +3	arme	81

NIVEAU 13

Niv.	Nom	Emplacement	Page
13	à bout portant +3	arme	62
13	amulette de coriacité +3	cou	141
13	amulette de résolution +3	cou	141
13	amulette de vigilance +3	cou	142
13	aquavore +3	arme	62
13	astre de Corellon +3	symbole sacré	107
13	baguette de feu infernal +3	baguette	84
13	baguette de flammes +3	baguette	85
13	baguette de force +3	baguette	85
13	baguette de force grouillante +3	baguette	85
13	baguette de froid +3	baguette	85
13	baguette de maître d'éruption de flammes +3	baguette	85
13	baguette de maître de décharge occulte +3	baguette	86
13	baguette de maître de nuage de dagues +3	baguette	86
13	baguette de maître de projectile magique +3	baguette	86

13	baguette de maître de rayon de givre +3	baguette	86
13	baguette de maître de rayonnement funeste +3	baguette	86
13	baguette de maître de regard spectral +3	baguette	86
13	baguette de maître de réprimande infernale +3	baguette	87
13	baguette de maître de vague de tonnerre +3	baguette	87
13	baguette de radiance +3	baguette	87
13	baguette de ravages psychiques +3	baguette	87
13	baguette de tonnerre +3	baguette	87
13	bâton de défense ultime +3	bâton	90
13	bâton de fiabilité +3	bâton	91
13	bâton de force +3	bâton	91
13	bâton de mains spectrales +3	bâton	91
13	bâton de perte +3	bâton	92
13	bâton d'enracinement +3	bâton	90
13	bestiale +3	armure	40
13	biscuit de pain des fées	consommable	191
13	bottes de furtivité	pieds	123
13	bottes de nage	pieds	124
13	bouclier muraille	bras	133
13	bracelets de cicatrisation	bras	134
13	bracelets enflammés	bras	137
13	broche de nonchalance +3	cou	142
13	broche écran +3	cou	142
13	brûle-sang +3	armure	40
13	cape de l'araignée +3	cou	143
13	cape du chirurgien +3	cou	144
13	col d'éloquence +3	cou	145
13	colifichet du menteur +3	cou	145
13	cordelière de faveur divine	taille	159
13	d'adamantium +3	arme	65
13	d'adaptation chaotique +3	arme	65
13	d'airainite +3	arme	65
13	d'amélioration +3	armure	41
13	d'argile élukienne +3	armure	41
13	d'effroi +3	arme	66
13	d'esquive de géant +3	armure	42
13	d'exploits +3	armure	42
13	d'intrusion +3	armure	43
13	de corail +3	armure	43
13	de courage +3	armure	43
13	de déferlement +3	armure	43
13	de fausse allonge +3	arme	66
13	de fer froid +3	arme	67
13	de fer-sang +3	arme	67
13	de flamme blanche +3	armure	44
13	de force +3	arme	67
13	de forme de rat +3	armure	44
13	de front +3	arme	67
13	de graisse vipérine +3	armure	45
13	de l'assassin +3	arme	68
13	de la grande tenaille +3	arme	68
13	de lumière étoilée +3	armure	46
13	de peau de serpent +3	armure	47
13	de purification +3	armure	47
13	de tir rapide +3	arme	69
13	démobilisante +3	arme	70
13	disque lunaire de Sehanine +3	symbole sacré	107
13	disque solaire de Pélor +3	symbole sacré	108
13	donneuse de vie +3	armure	48
13	du crochet de serpent +3	armure	49
13	du fracas tellurien +3	arme	71
13	du marionnettiste +3	arme	71
13	du seigneur des bêtes +3	armure	49
13	du sniper +3	arme	72
13	du tyran +3	arme	72
13	écaille de Bahamut +3	symbole sacré	108
13	élixir de précision	consommable	186
13	élixir de réflexes	consommable	186
13	élixir de vigueur	consommable	187
13	élixir de volonté	consommable	187
13	embrocheuse +3	arme	72
13	enclume indestructible de Moradin +3	symbole sacré	108
13	épineuse +3	armure	50
13	fer-sang +3	armure	50
13	fétiche du mauvais œil +3	cou	146
13	flétrissante +3	arme	72
13	gantelets du tigre +3	arme	81
13	gants de parade des projectiles	mains	166
13	gants des géants	mains	167
13	gémelle +3	arme	74
13	gracieuse +3	arme	74
13	heaume de l'effroi	tête	152
13	inéluctable +3	arme	75
13	insidieuse +3	arme	75
13	inspiratrice +3	arme	75
13	intrépide +3	arme	75
13	lame de chance +3	arme	82
13	lance-éclair +3	arme	75
13	lancinante +3	arme	75
13	linceul du crépuscule +3	cou	146
13	masque de Mélora +3	symbole sacré	108
13	masquée +3	arme	76
13	masse de guérison +3	arme	83
13	nécrotique +3	arme	76
13	œil d'Ioun +3	symbole sacré	108
13	orbe d'invocation judicieuse +3	orbe	95
13	orbe de concentration inépuisable +3	orbe	95
13	orbe de force insurmontable +3	orbe	97
13	orbe de résonance karmique +3	orbe	98
13	orbe de terreur cristalline +3	orbe	98
13	orbe de vision lointaine +3	orbe	99
13	orbe des conséquences inéluctables +3	orbe	99
13	orbe des échanges malheureux +3	orbe	99
13	orbe du sanctuaire rassurant +3	orbe	99
13	paralysante +3	arme	77
13	parure abyssale +3	cou	147
13	persévérante +3	arme	77
13	pierre d'Avandra +3	symbole sacré	108
13	pierreuse +3	armure	51
13	plume noire de Reine Corneille +3	symbole sacré	109
13	poing de Kord +3	symbole sacré	109
13	polyvalente +3	armure	51
13	prédatrice +3	arme	77

13	rapide +3	arme	78
13	repticide +3	arme	78
13	robe aux étoiles +3	armure	53
13	robe aux piquants +3	armure	54
13	robe de feu défiant +3	armure	54
13	robe de givre défiant +3	armure	54
13	robe de peau de pierre +3	armure	54
13	robuste +3	arme	78
13	rouage d'Érathis +3	symbole sacré	109
13	sagace +3	arme	78
13	sangsue +3	arme	78
13	sceptre de l'étoile secrète +3	sceptre	102
13	sceptre de l'infernal +3	sceptre	102
13	sceptre de la Féerie +3	sceptre	102
13	sceptre de mitraille +3	sceptre	103
13	sceptre de transport malveillant +3	sceptre	103
13	sceptre vicieux +3	sceptre	105
13	somatique +3	arme	78
13	symbole de confrontation +3	symbole sacré	110
13	symbole de portée divine +3	symbole sacré	111
13	talisman du pacificateur +3	cou	147
13	talisman du seuil +3	cou	147
13	tambour de panique	objet merveilleux	179
13	tonitruante +3	arme	80
13	vandale +3	arme	80

NIVEAU 14

Niv.	Nom	Emplacement	Page
14	acharnée +3	arme	63
14	acide +3	arme	63
14	amulette d'atténuation +3	cou	140
14	amulette d'insaisissabilité +3	cou	140
14	amulette d'inviolabilité physique +3	cou	140
14	amulette de la voix intérieure +3	cou	141
14	anneau chéri	anneau	114
14	anneau d'appel	anneau	114
14	anneau d'embrasement	anneau	116
14	anneau de feuille morte	anneau	117
14	anneau de fraternité	anneau	117
14	anneau de prise parfaite	anneau	18
14	anneau du magicien	anneau	120
14	aqueuse +3	armure	39
14	baguette rassurante de flammes glaciales +3	baguette	88
14	baguette rassurante de hurlement du destin +3	baguette	88
14	bâton de lumière +3	bâton	91
14	bâton de nuée féerique +3	bâton	92
14	bâton de prouesse élémentaire +3	bâton	92
14	bâton de stimulation +3	bâton	93
14	bâton de transposition +3	bâton	93
14	bâton de vision incomparable +3	bâton	93
14	berceuse +3	arme	64
14	bottes d'arpenteur des océans	pieds	122
14	bottes d'embrasement	pieds	122
14	bouclier aveuglant	bras	129
14	bouclier de vétéran	bras	132
14	bouclier des montagnes	bras	132
14	bouclier du sang versé	bras	132
14	bouclier ensorcelé	bras	132
14	bouclier hypnotique	bras	133
14	bracelets buveurs de sang	bras	134
14	bracelets de fer mystique	bras	135
14	broche du guérisseur +3	cou	142
14	brûle-givre +3	armure	40
14	cape de distorsion +3	cou	143
14	cape de prudence +3	cou	143
14	cape du blessé fringant +3	cou	144
14	cape du courroux enflammé +3	cou	144
14	casque tacticien	tête	150
14	ceinture de vivacité	taille	157
14	chagrin du métamorphe +3	arme	81
14	chatoyante +3	armure	40
14	collier de secours +3	cou	146
14	curative +3	arme	65
14	d'adaptation chaotique +3	armure	40
14	d'attraction +3	armure	41
14	de communion +3	arme	66
14	de cristal +3	armure	43
14	de déplacement +3	armure	44
14	de durabilité +3	armure	44
14	de fer spirituel +3	arme	67
14	de fortification +3	armure	45
14	de halte +3	arme	67
14	de l'esculape +3	arme	68
14	de la mort rampante +3	arme	68
14	de maîtrise martiale +3	arme	68
14	de mental féerique +3	armure	46
14	de mithral +3	armure	46
14	de mort ricanante +3	armure	46
14	de nuit +3	armure	47
14	de permutation +3	arme	69
14	de renforcement +3	armure	47
14	de verve +3	armure	48
14	démonicide +3	arme	70
14	du champion +3	armure	49
14	du croisé +3	arme	70
14	du cumulonimbus +3	armure	49
14	du survivant +3	armure	49
14	du vide cristallin +3	arme	72
14	du vide cristallin +3	armure	50
14	emblème amical	compagnon	160
14	extralucide +3	arme	73
14	féericide +3	arme	73
14	fielleuse +3	arme	73
14	fouleterres	pieds	126
14	frac miroir +3	armure	53
14	fulgurante +3	arme	73
14	gants de renvoi dimensionnel	mains	167
14	gants de transfert	mains	167
14	gants écorcheurs	mains	167
14	gelée +3	armure	50
14	heaume de polyvalence	tête	152
14	heaume d'opportunité	tête	152
14	lame du serment +3	arme	82
14	lame solaire +3	arme	82
14	masque de terreur	tête	153
14	médaillon de la mort ajournée +3	cou	147

14	mutilante +3	arme	76
14	opportuniste +3	arme	77
14	orbe d'engagement écarlate +3	orbe	95
14	orbe de destin inconstant +3	orbe	96
14	orbe de majesté draconique +3	orbe	98
14	orbe de torture harmonique +3	orbe	99
14	pelle dorée	objet merveilleux	177
14	pélorienne +3	armure	51
14	perle noire de grotte	consommable	194
14	potion de résistance	consommable	189
14	réflexe +3	armure	51
14	robe de prévoyance +3	armure	55
14	salubre +3	armure	51
14	sanglante +3	arme	79
14	sceptre d'envoûtement sanguinaire +3	sceptre	101
14	sceptre de brutalité +3	sceptre	101
14	sceptre de fer-sang +3	sceptre	101
14	sceptre du drakéide +3	sceptre	103
14	sceptre du marcheur d'ombre +3	sceptre	103
14	sceptre du sanglotain +3	sceptre	104
14	sceptre en adamantium +3	sceptre	104
14	sceptre siphonneur de vie +3	sceptre	104
14	solaire +3	armure	51
14	squelette +3	armure	52
14	symbole de mortalité +3	symbole sacré	111
14	symbole de pénitence +3	symbole sacré	111
14	symbole de puissance astrale +3	symbole sacré	112
14	symbole de réprimande +3	symbole sacré	112
14	symbole de vengeance +3	symbole sacré	113
14	targes de contre-attaque	bras	137
14	tisse-terre +3	armure	52
14	vampire +3	arme	80
14	vertueuse +3	armure	53
14	voile des vents	objet merveilleux	179
14	vrillecieux +3	arme	81

NIVEAU 15

Niv.	Nom	Emplacement	Page
15	agile +3	armure	39
15	amulette arachnide +3	cou	140
15	anneau de capacité aquatique	anneau	116
15	anneau de l'empereur drakéide	anneau	118
15	anneau de prémonition	anneau	118
15	anneau de voyage par les ombres	anneau	119
15	antiassassin +3	armure	39
15	baguette d'éruption embrasée +3	baguette	84
15	baguette précise de couleurs dansantes +3	baguette	88
15	bâton d'acide et de feu +3	bâton	90
15	bâton d'impact +3	bâton	90
15	bâton de l'architecte +3	bâton	91
15	bâton de rassemblement +3	bâton	93
15	baudrier barbelé	taille	156
15	belliqueuse +3	armure	39
15	bottes collets	pieds	122
15	bouclier chatoyant	bras	130
15	bouclier de bête sanguinaire	bras	130
15	bouclier de fer froid	bras	130
15	bracelets de coup rapide	bras	134
15	bracelets de fragilisation	bras	135
15	bracelets de frappe éclair	bras	135
15	broche de vigueur +3	cou	142
15	cape de transposition +3	cou	143
15	cape du saltimbanque +3	cou	145
15	ceinturon de l'ombre des roches	taille	158
15	chapardeuse +3	arme	65
15	collier de boule de feu +3	cou	146
15	cordelière de réalité	taille	159
15	coudières de seconde chance	bras	137
15	couronne de la rébellion sauvage	tête	151
15	de légèreté nuageuse +3	armure	46
15	de lien spirituel +3	armure	46
15	de négation +3	armure	46
15	de sacrifice +3	armure	48
15	de seigneur des orages +3	armure	48
15	de souffrance partagée +3	armure	48
15	du fanatique +3	armure	49
15	du linceul noir +3	arme	71
15	du tacticien +3	armure	49
15	élixir d'aptitude	consommable	186
15	empoisonnée +3	arme	72
15	étui invulnérable	objet merveilleux	172
15	fourreau saphir	objet merveilleux	173
15	fronteau de schisme psychique	tête	152
15	gants répulsifs	mains	168
15	grappin volant	objet merveilleux	174
15	heaume du cerf	tête	153
15	lanières du rampeur	pieds	127
15	morelle funeste	consommable	194
15	orbe de faiblesse intensifiée +3	orbe	96
15	orbe de réplique cinglante +3	orbe	98
15	pattes de chat	mains	168
15	potion de clarté	consommable	188
15	potion de l'esprit	consommable	188
15	potion de rejeton des cryptes	consommable	189
15	poudre d'illithid	consommable	194
15	radiante +3	arme	77
15	robe d'orage défiant +3	armure	54
15	robe illithid +3	armure	55
15	sacoches de partage	objet merveilleux	178
15	salvatrice +3	arme	79
15	sangle de préservation	compagnon	161
15	sceptre de fragilité mentale +3	sceptre	101
15	sceptre de lumière étoilée +3	sceptre	103
15	sceptre de vulnérabilité +3	sceptre	103
15	selle du destrier noir	monture	162
15	selle du requin	monture	162
15	sournoise +3	arme	80
15	symbole de brillance +3	symbole sacré	110
15	symbole de fatalité +3	symbole sacré	110
15	symbole de renouveau +3	symbole sacré	112
15	symbole du prêtre de guerre +3	symbole sacré	113
15	talisman de fortune	objet merveilleux	179
15	torque de regain +3	cou	147
15	ventail funèbre	tête	155
15	vertueuse +3	arme	81

NIVEAU 16

Niv.	Nom	Emplacement	Page
16	anneau de connaissance	anneau	116
16	anneau de contact oublieux	anneau	116
16	anneau de gravité personnelle	anneau	117
16	anneau de guerre	anneau	117
16	anneau du caméléon	anneau	120
16	bandeau d'assaut psychique	tête	149
16	bandeau de commotion	tête	149
16	bandeau d'intuition	tête	149
16	bottes de retraite	pieds	124
16	bouclier d'extinction	bras	130
16	bouclier de lancer	bras	131
16	bracelets d'archer	bras	134
16	bracelets de coups tactiques	bras	135
16	bracelets de fer froid	bras	135
16	bracelets des lames infinies	bras	136
16	brassards de puissance	bras	137
16	caméléon +4	arme	64
16	ceinture d'endurance	taille	156
16	ceinture de vaillance	taille	157
16	ceinturon du dragon	taille	158
16	convoquée +4	armure	40
16	couronne des mille yeux	tête	151
16	couronne des poternes	tête	151
16	d'étreinte +4	arme	66
16	de brèche +4	arme	66
16	de l'imposteur +4	armure	45
16	de noirefonte +4	arme	68
16	des confins +4	arme	70
16	élixir d'invisibilité	consommable	186
16	étendard de la légion ardente	objet merveilleux	180
16	gantelets briseurs	mains	163
16	gantelets brûlants	mains	163
16	gantelets caustiques	mains	163
16	gantelets vampiriques	mains	165
16	gants de précision	mains	166
16	gants porte-veine	mains	167
16	gants venimeux	mains	168
16	gemme de souvenir auditif	objet merveilleux	173
16	heaume de l'inquisiteur	tête	152
16	heaume des horreurs enfouies	tête	152
16	lanterne de révélation	objet merveilleux	174
16	orbe de domination mentale +4	orbe	96
16	orbe de libération illusoire +4	orbe	97
16	pierre à aiguiser d'amélioration	consommable	190
16	ricochet +4	arme	78
16	sacrificielle +4	arme	79
16	sandales de juste foulée	pieds	127
16	sceptre d'impatience +4	sceptre	101
16	solitaire (aigue-marine)	objet merveilleux	178
16	talisman des compagnons	compagnon	161
16	vigoureuse +4	arme	81

NIVEAU 17

Niv.	Nom	Emplacement	Page
17	accusatrice +4	arme	62
17	agrafe du noble sacrifice +4	cou	140
17	aguerrie +4	armure	39
17	amulette d'absence +4	cou	140
17	amulette de détermination +4	cou	141
17	amulette de fermeté +4	cou	141
17	amulette de robustesse +4	cou	142
17	anneau d'information arcanique	anneau	116
17	anneau de défense vigilante	anneau	117
17	anneau de repli	anneau	119
17	anneau du banquet	anneau	120
17	bandeau d'incantation rapide	tête	149
17	bâton de calcination +4	bâton	90
17	bâton de maîtrise des projectiles +4	bâton	92
17	bâton défensif +4	bâton	93
17	bâton du serpent +4	bâton	93
17	bâton mnémonique +4	bâton	93
17	bâton utilitaire +4	bâton	93
17	bouclier d'encaissement	bras	130
17	bouclier pélorien	bras	133
17	bracelets aux crânes	bras	134
17	bracelets rasoirs	bras	137
17	chancelante +4	arme	65
17	cor de dévastation	objet merveilleux	172
17	cor des morts querelleurs	objet merveilleux	172
17	corde de combat au sol	taille	158
17	d'argile élukienne +4	arme	65
17	de la feuille sauvage +4	armure	45
17	de la griffe-sang +4	arme	68
17	de parade +4	arme	69
17	de répulsion +4	armure	47
17	de résistance +4	armure	47
17	de tirailleur +4	arme	70
17	de transfert +4	arme	70
17	de vacillement +4	armure	48
17	défensive +4	arme	70
17	diadème persuasif	tête	152
17	du joueur +4	arme	71
17	du mage +4	arme	71
17	du martyr +4	armure	49
17	du saint guérisseur +4	arme	72
17	ébréchée +4	arme	72
17	éclat de verre d'acier	consommable	193
17	élixir de souffle de dragon	consommable	187
17	épée de pacte +4	arme	81
17	étendard de l'ombre	objet merveilleux	180
17	flasque de fumée	objet merveilleux	173
17	gantelets de givre	mains	164
17	glissante +4	armure	50
17	godillots telluriques	pieds	126
17	heaume de torve	tête	152
17	hurlante +4	armure	50
17	immobilisante +4	arme	74
17	immunisante +4	armure	51
17	irréfutable +4	armure	51
17	lame de la nuit +4	arme	82
17	leste +4	arme	76

17	lunettes du faucon	tête	153
17	marteau de pacte +4	arme	82
17	murmure d'Avandra +4	arme	83
17	orbe de contorsion spatiale +4	orbe	95
17	orbe de folie subite +4	orbe	97
17	orbe de langueur débilitante +4	orbe	97
17	orbe de magie revenante +4	orbe	97
17	orbe de stase augmentée +4	orbe	98
17	pendentif de la fleur de feu +4	cou	147
17	perforante +4	arme	77
17	pierre à aiguiser glaciale	consommable	191
17	potion de bouclier vital	consommable	188
17	potion de mimétisme	consommable	189
17	robe de marche sanguinaire +4	armure	54
17	robe de sape +4	armure	55
17	robe de scintillement +4	armure	55
17	robe des mille yeux +4	armure	55
17	rose du désert	consommable	194
17	sceptre d'envoûtement rapide +4	sceptre	101
17	sceptre d'épines féeriques +4	sceptre	101
17	sceptre de l'honneur maudit +4	sceptre	102
17	sceptre de la fournaise +4	sceptre	102
17	sceptre du buisson vampirique +4	sceptre	103
17	segmentée +4	arme	49
17	sombreforge +4	armure	52
17	symbole d'accusation +4	symbole sacré	109
17	symbole de bonne fortune +4	symbole sacré	109
17	symbole de dévouement +4	symbole sacré	110
17	symbole de divinité +4	symbole sacré	110
17	symbole de liberté +4	symbole sacré	110
17	symbole de lien vital +4	symbole sacré	111
17	symbole de persévérance +4	symbole sacré	111
17	symbole de persistance +4	symbole sacré	111
17	symbole de prévention +4	symbole sacré	112
17	symbole de résistance +4	symbole sacré	112
17	vengeresse +4	arme	81

NIVEAU 18

Niv.	Nom	Emplacement	Page
18	à bout portant +4	arme	62
18	aimant de pesanteur	objet merveilleux	169
18	amulette de coriacité +4	cou	141
18	amulette de résolution +4	cou	141
18	amulette de ténèbres matérielles +4	cou	141
18	amulette de vigilance +4	cou	142
18	anneau bélier	anneau	114
18	anneau d'effroi	anneau	114
18	anneau de la garde d'ombre	anneau	118
18	anneau du protecteur	anneau	120
18	anneau du vrai visage	anneau	121
18	anneau osseux de bonne fortune	anneau	121
18	aquavore +4	arme	62
18	astre de Corellon +4	symbole sacré	107
18	baguette de feu infernal +4	baguette	84
18	baguette de flammes +4	baguette	85
18	baguette de force +4	baguette	85
18	baguette de force grouillante +4	baguette	85
18	baguette de froid +4	baguette	85
18	baguette de maître d'éruption de flammes +4	baguette	85
18	baguette de maître de décharge occulte +4	baguette	86
18	baguette de maître de nuage de dagues +4	baguette	86
18	baguette de maître de projectile magique +4	baguette	86
18	baguette de maître de rayon de givre +4	baguette	86
18	baguette de maître de rayonnement funeste +4	baguette	86
18	baguette de maître de regard spectral +4	baguette	86
18	baguette de maître de réprimande infernale +4	baguette	87
18	baguette de maître de vague de tonnerre +4	baguette	87
18	baguette de radiance +4	baguette	87
18	baguette de ravages psychiques +4	baguette	87
18	baguette de tonnerre +4	baguette	87
18	bâton d'enracinement +4	bâton	90
18	bâton de corrosion +4	bâton	90
18	bâton de défense ultime +4	bâton	90
18	bâton de fiabilité +4	bâton	91
18	bâton de force +4	bâton	91
18	bâton de mains spectrales +4	bâton	91
18	bâton de perte +4	bâton	92
18	baudrier de positionnement tactique	taille	156
18	bestiale +4	armure	40
18	bottes d'inertie naine	pieds	123
18	bottes de foulée dimensionnelle	pieds	123
18	bottes de friction	pieds	123
18	bottes de vivacité	pieds	124
18	bouclier de garde draconique	bras	130
18	bouclier de la manticore	bras	131
18	bouclier de mithral	bras	131
18	bouclier tempête	bras	134
18	bracelets de manœuvre audacieuse	bras	135
18	brassards de fer spirituel	bras	137
18	broche de nonchalance +4	cou	142
18	broche écran +4	cou	142
18	brûle-sang +4	armure	40
18	cape de l'araignée +4	cou	143
18	cape du chirurgien +4	cou	144
18	cape refuge +4	cou	145
18	ceinture de vigueur	taille	158
18	chaussons noctambules	pieds	126
18	chaussures fantômes	pieds	126
18	coiffe de fer spirituel	tête	150
18	col d'éloquence +4	cou	145
18	colifichet du menteur +4	cou	145
18	cordelière de prévoyance	taille	159
18	couronne des racines du monde	tête	151
18	d'adamantium +4	arme	65
18	d'adaptation chaotique +4	arme	65
18	d'airainite +4	arme	65
18	d'amélioration +4	armure	41

18	d'argile élukienne +4	armure	41
18	d'écailles de dragon blanc +4	armure	41
18	d'écailles de dragon noir +4	armure	42
18	d'effroi +4	arme	66
18	d'empalement +4	arme	66
18	d'esquive de géant +4	armure	42
18	d'exploits +4	armure	42
18	d'intrusion +4	armure	43
18	de corail +4	armure	43
18	de courage +4	armure	43
18	de déferlement +4	armure	43
18	de fausse allonge +4	arme	66
18	de fer froid +4	arme	67
18	de fer-sang +4	arme	67
18	de flamme blanche +4	armure	44
18	de force +4	arme	67
18	de forme de rat +4	armure	44
18	de front +4	arme	67
18	de graisse vipérine +4	armure	45
18	de l'assassin +4	arme	68
18	de la grande tenaille +4	arme	68
18	de lumière étoilée +4	armure	46
18	de peau de serpent +4	armure	47
18	de purification +4	armure	47
18	de tir rapide +4	arme	69
18	démobilisante +4	arme	70
18	disque lunaire de Sehanine +4	symbole sacré	107
18	disque solaire de Pélor +4	symbole sacré	108
18	donneuse de vie +4	armure	48
18	du crochet de serpent +4	armure	49
18	du fracas tellurien +4	arme	71
18	du marionnettiste +4	arme	71
18	du seigneur des bêtes +4	armure	49
18	du sniper +4	arme	72
18	du traqueur +4	armure	50
18	du tyran +4	arme	72
18	écaille de Bahamut +4	symbole sacré	108
18	élixir de précision	consommable	186
18	élixir de réflexes	consommable	186
18	élixir de vigueur	consommable	187
18	élixir de volonté	consommable	187
18	embrocheuse +4	arme	72
18	enclume indestructible de Moradin +4	symbole sacré	108
18	épineuse +4	armure	50
18	étendard tactique	objet merveilleux	180
18	fers des cieux	monture	162
18	fer-sang +4	armure	50
18	fétiche du mauvais œil +4	cou	146
18	feuille éclat-d'or	consommable	193
18	flétrissante +4	arme	72
18	gantelets d'allonge	mains	164
18	gantelets du tigre +4	arme	81
18	gantelets sacrés	mains	165
18	gants d'adjonction occulte	mains	165
18	gémelle +4	arme	74
18	gracieuse +4	arme	74
18	harnais de natation	taille	160
18	harnais de rappel	compagnon	161
18	heaume de prompt châtiment	tête	152
18	inéluctable +4	arme	75
18	insidieuse +4	arme	75
18	inspiratrice +4	arme	75
18	intrépide +4	arme	75
18	lame de chance +4	arme	82
18	lance-éclair +4	arme	75
18	lancinante +4	arme	75
18	lavallière de lune +4	cou	146
18	linceul du crépuscule +4	cou	146
18	masque de Mélora +4	symbole sacré	108
18	masquée +4	arme	76
18	masse de guérison +4	arme	83
18	nécrotique +4	arme	76
18	œil d'Ioun +4	symbole sacré	108
18	orbe d'invocation judicieuse +4	orbe	95
18	orbe de concentration inépuisable +4	orbe	95
18	orbe de force insurmontable +4	orbe	97
18	orbe de résonance karmique +4	orbe	98
18	orbe de solitude involontaire +4	orbe	98
18	orbe de terreur cristalline +4	orbe	98
18	orbe de vision lointaine +4	orbe	99
18	orbe des conséquences inéluctables +4	orbe	99
18	orbe des échanges malheureux +4	orbe	99
18	orbe du sanctuaire rassurant +4	orbe	99
18	paralysante +4	arme	77
18	parure abyssale +4	cou	147
18	persévérante +4	arme	77
18	pierre d'Avandra +4	symbole sacré	108
18	pierreuse +4	armure	51
18	plume noire de Reine Corneille +4	symbole sacré	109
18	poing de Kord +4	symbole sacré	109
18	polyvalente +4	armure	51
18	potion paratonnerre	consommable	190
18	poudre de création	objet merveilleux	177
18	prédatrice +4	arme	77
18	rapide +4	arme	78
18	repticide +4	arme	78
18	robe aux étoiles +4	armure	53
18	robe aux piquants +4	armure	54
18	robe de feu défiant +4	armure	54
18	robe de givre défiant +4	armure	54
18	robe de peau de pierre +4	armure	54
18	robuste +4	arme	79
18	rouage d'Érathis +4	symbole sacré	109
18	sac à malice rouille	objet merveilleux	181
18	sagace +4	arme	79
18	sandales de transfert arcanique	pieds	127
18	sangsue +4	arme	79
18	sceptre de l'étoile secrète +4	sceptre	102
18	sceptre de l'infernal +4	sceptre	102
18	sceptre de la Féerie +4	sceptre	102
18	sceptre de mitraille +4	sceptre	103
18	sceptre de transport malveillant +4	sceptre	103
18	sceptre féerique +4	sceptre	104
18	sceptre infernal +4	sceptre	104
18	sceptre stellaire +4	sceptre	105
18	sceptre vicieux +4	sceptre	105
18	serre-tête d'insoumission	tête	155
18	somatique +4	arme	79

18	symbole de confrontation +4	symbole sacré	110
18	symbole de portée divine +4	symbole sacré	111
18	symbole de sacrifice +4	symbole sacré	113
18	tabis félins	pieds	128
18	talisman du pacificateur +4	cou	147
18	talisman du seuil +4	cou	147
18	tonitruante +4	arme	80
18	trèfle noir	consommable	194
18	vandale +4	arme	80

NIVEAU 19

Niv.	Nom	Emplacement	Page
19	acharnée +4	arme	63
19	acide +4	arme	63
19	amulette d'atténuation +4	cou	140
19	amulette d'insaisissabilité +4	cou	140
19	amulette d'inviolabilité physique +4	cou	140
19	amulette de la voix intérieure +4	cou	141
19	amulette du dragon +4	cou	142
19	anneau d'améthyste des yeux invisibles	anneau	114
19	anneau de main spectrale	anneau	118
19	anneau de rubis étoilé	anneau	119
19	anneau osseux de préservation	anneau	121
19	aqueuse +4	armure	39
19	baguette rassurante de flammes glaciales +4	baguette	88
19	baguette rassurante de hurlement du destin +4	baguette	88
19	bâton de lumière +4	bâton	91
19	bâton de nuée féerique +4	bâton	92
19	bâton de prouesse élémentaire +4	bâton	92
19	bâton de stimulation +4	bâton	93
19	bâton de transposition +4	bâton	93
19	bâton de vision incomparable +4	bâton	93
19	berceuse +4	arme	64
19	bile de dragon noir	consommable	193
19	bouclier d'acier céleste	bras	130
19	bouclier de soutien	bras	132
19	bouclier des ombres	bras	132
19	bouclier du sang versé	bras	132
19	bracelets de diamant	bras	135
19	bracelets en cuir de troll	bras	136
19	broche du guérisseur +4	cou	142
19	brûle-givre +4	armure	40
19	cape de distorsion +4	cou	143
19	cape de l'automne +4	cou	143
19	cape de prudence +4	cou	143
19	cape du blessé fringant +4	cou	144
19	cape du courroux enflammé +4	cou	144
19	chagrin du métamorphe +4	arme	81
19	chaînettes opportunistes	pieds	125
19	chatoyante +4	armure	40
19	collier de secours +4	cou	146
19	coriace +4	arme	65
19	couronne de l'héritier infernal	tête	151
19	curative +4	arme	65
19	d'adaptation chaotique +4	armure	40
19	d'attraction +4	armure	41
19	d'écailles de dragon bleu +4	armure	41
19	d'écailles de dragon vert +4	armure	42
19	de communion +4	arme	66
19	de cristal +4	armure	43
19	de déplacement +4	armure	44
19	de durabilité +4	armure	44
19	de fer spirituel +4	arme	67
19	de fortification +4	armure	45
19	de halte +4	arme	67
19	de l'esculape +4	arme	68
19	de la mort rampante +4	arme	68
19	de maîtrise martiale +4	arme	68
19	de mental féerique +4	armure	46
19	de mithral +4	armure	46
19	de Moradin +4	arme	69
19	de mort ricanante +4	armure	46
19	de nuit +4	armure	47
19	de permutation +4	arme	69
19	de renforcement +4	armure	47
19	de verve +4	armure	48
19	démonicide +4	arme	70
19	du champion +4	armure	49
19	du croisé +4	arme	70
19	du cumulonimbus +4	armure	49
19	du survivant +4	armure	49
19	du vide cristallin +4	arme	72
19	du vide cristallin +4	armure	50
19	étendard de ténacité	objet merveilleux	180
19	extralucide +4	arme	73
19	féericide +4	arme	73
19	fielleuse +4	arme	73
19	frac miroir +4	armure	53
19	fulgurante +4	arme	73
19	gants de réflexes éclair	mains	166
19	gelée +4	armure	50
19	ichor de terreur	consommable	194
19	lame de Bahamut +4	arme	82
19	lame du serment +4	arme	82
19	lame solaire +4	arme	82
19	loques royales +4	cou	146
19	médaillon de la mort ajournée +4	cou	147
19	mutilante +4	arme	76
19	œil de la terre nourricière	tête	154
19	opportuniste +4	arme	77
19	orbe d'engagement écarlate +4	orbe	95
19	orbe de démence coercitive +4	orbe	95
19	orbe de destin inconstant +4	orbe	96
19	orbe de majesté draconique +4	orbe	98
19	orbe de torture harmonique +4	orbe	99
19	os fléau-des-morts	objet merveilleux	176
19	pélorienne +4	armure	51
19	pierre à aiguiser venimeuse	consommable	191
19	potion de régénération	consommable	189
19	potion de vitalité	consommable	189
19	réflexe +4	armure	51
19	robe de prévoyance +4	armure	55
19	robe prismatique +4	armure	55
19	salubre +4	armure	51
19	sanglante +4	arme	79
19	sceptre d'envoûtement sanguinaire +4	sceptre	101

19	sceptre de brutalité +4	sceptre	101
19	sceptre de fer-sang +4	sceptre	101
19	sceptre du drakéide +4	sceptre	103
19	sceptre du marcheur d'ombre +4	sceptre	103
19	sceptre du sanglotain +4	sceptre	104
19	sceptre en adamantium +4	sceptre	104
19	sceptre siphonneur de vie +4	sceptre	104
19	solaire +4	armure	51
19	squelette +4	armure	52
19	squelettique +4	armure	52
19	symbole de mortalité +4	symbole sacré	111
19	symbole de pénitence +4	symbole sacré	111
19	symbole de puissance astrale +4	symbole sacré	112
19	symbole de réprimande +4	symbole sacré	112
19	symbole de vengeance +4	symbole sacré	113
19	tisse-terre +4	armure	52
19	vampire +4	arme	80
19	vaporeuse +4	armure	53
19	vertueuse +4	armure	53
19	vol-sang +4	armure	53
19	vrillecieux +4	arme	81

NIVEAU 20

Niv.	Nom	Emplacement	Page
20	agile +4	armure	39
20	amulette arachnide +4	cou	140
20	anneau de stockage de sort	anneau	119
20	antiassassin +4	armure	39
20	baguette d'éruption embrasée +4	baguette	84
20	baguette précise de couleurs dansantes +4	baguette	88
20	bandeau d'intellect	tête	149
20	bâton d'acide et de feu +4	bâton	90
20	bâton d'impact +4	bâton	90
20	bâton de l'architecte +4	bâton	91
20	bâton de rassemblement +4	bâton	93
20	belliqueuse +4	armure	39
20	bouclier du guérisseur	bras	132
20	boule de cristal de scrutation	objet merveilleux	170
20	bracelets du sang versé	bras	136
20	bringuebalante +4	arme	64
20	broche de vigueur +4	cou	142
20	cape de transposition +4	cou	143
20	cape du saltimbanque +4	cou	145
20	chapardeuse +4	arme	65
20	collier de boule de feu +4	cou	146
20	couronne de la rébellion sauvage	tête	151
20	couronne de lauriers	tête	151
20	d'écailles de dragon rouge +4	armure	42
20	de légèreté nuageuse +4	armure	46
20	de lien spirituel +4	armure	46
20	de négation +4	armure	46
20	de sacrifice +4	armure	48
20	de seigneur des orages +4	armure	48
20	de souffrance partagée +4	armure	48
20	du fanatique +4	armure	49
20	du linceul noir +4	arme	71
20	du tacticien +4	armure	49
20	empoisonnée +4	arme	72
20	étendard de l'avant-garde	objet merveilleux	180
20	gantelets d'orage	mains	164
20	gants répulsifs	mains	168
20	gemme de vaillance	consommable	191
20	glace primordiale	consommable	193
20	improbable +4	arme	74
20	lambrusque de portail	consommable	194
20	masque du filou	tête	153
20	miroir d'opposition	objet merveilleux	176
20	orbe de faiblesse intensifiée +4	orbe	96
20	orbe de réplique cinglante +4	orbe	98
20	pierre à aiguiser corrosive	consommable	190
20	pierre à aiguiser de combustion	consommable	190
20	pierre à aiguiser de foudre	consommable	191
20	potion arachnéenne	consommable	187
20	potion de clarté	consommable	188
20	potion de l'esprit	consommable	188
20	radiante +4	arme	77
20	robe d'orage défiant +4	armure	54
20	robe de l'archifiélon +4	armure	54
20	robe illithid +4	armure	55
20	rose de feu	consommable	194
20	salvatrice +4	arme	79
20	sceptre de fragilité mentale +4	sceptre	101
20	sceptre de lumière étoilée +4	sceptre	103
20	sceptre de vulnérabilité +4	sceptre	103
20	sournoise +4	arme	80
20	symbole de brillance +4	symbole sacré	110
20	symbole de fatalité +4	symbole sacré	110
20	symbole de renouveau +4	symbole sacré	112
20	symbole du prêtre de guerre +4	symbole sacré	113
20	torque de regain +4	cou	147
20	vertueuse +4	arme	81

NIVEAU 21

Niv.	Nom	Emplacement	Page
21	anneau d'intuition héroïque	anneau	116
21	anneau de ténacité	anneau	119
21	bandeau de discernement	tête	149
21	bandeau de perception	tête	150
21	barde impénétrable	monture	161
21	baudrier de bravoure	taille	156
21	bottillons des cieux	pieds	125
21	caméléon +5	arme	64
21	ceinture de résistance	taille	156
21	chaussons fluets	pieds	125
21	coiffe de concentration	tête	150
21	convoquée +5	armure	40
21	d'étreinte +5	arme	66
21	de brèche +5	arme	66
21	de l'imposteur +5	armure	45
21	de noirefonte +5	arme	68
21	des confins +5	arme	70
21	écharpe du guérisseur	taille	160
21	élixir de vol	consommable	187
21	gants de camaraderie	mains	165
21	gants de tir lointain	mains	167
21	onguent de vision aveugle	consommable	192
21	orbe de domination mentale +5	orbe	96

21	orbe de libération illusoire +5	orbe	97
21	pierre à aiguiser d'amélioration	consommable	190
21	pierre ioun de subsistance	tête	154
21	ricochet +5	arme	78
21	sacrificielle +5	arme	79
21	sceptre d'impatience +5	sceptre	101
21	solitaire (céruléen)	objet merveilleux	179
21	vigoureuse +5	arme	81

NIVEAU 22

Niv.	Nom	Emplacement	Page
22	accusatrice +5	arme	62
22	agrafe du noble sacrifice +5	cou	140
22	aguerrie +5	armure	39
22	amulette d'absence +5	cou	140
22	amulette de détermination +5	cou	141
22	amulette de fermeté +5	cou	141
22	amulette de robustesse +5	cou	142
22	anneau de clignotement	anneau	116
22	anneau de voyage féerique	anneau	119
22	anneau lumineux	anneau	121
22	bâton de calcination +5	bâton	90
22	bâton de la tour de fer +5	bâton	90
22	bâton de maîtrise des projectiles +5	bâton	91
22	bâton défensif +5	bâton	93
22	bâton du serpent +5	bâton	93
22	bâton mnémonique +5	bâton	93
22	bâton utilitaire +5	bâton	93
22	bésicles de visée	tête	150
22	bottes de vitesse	pieds	124
22	bouclier de noirefeuilles	bras	131
22	bouclier du gardien	bras	132
22	bouclier garde-sang	bras	133
22	bouclier rasoir	bras	133
22	bracelets de répit	bras	134
22	chancelante +5	arme	65
22	d'argile élukienne +5	arme	65
22	de déviation +5	armure	44
22	de la feuille sauvage +5	armure	45
22	de la griffe-sang +5	arme	68
22	de parade +5	arme	69
22	de répulsion +5	armure	47
22	de résistance +5	armure	47
22	de tirailleur +5	arme	70
22	de transfert +5	arme	70
22	de vacillement +5	armure	48
22	défensive +5	arme	70
22	du joueur +5	arme	71
22	du mage +5	arme	71
22	du martyr +5	armure	49
22	du saint guérisseur +5	arme	72
22	ébréchée +5	arme	72
22	écu de joute	bras	137
22	épée de pacte +5	arme	81
22	gants du guérisseur	mains	167
22	glissante +5	armure	50
22	harnais de permutation	compagnon	160
22	harnais du mulet	taille	160
22	hurlante +5	armure	50
22	immobilisante +5	arme	74
22	immunisante +5	armure	51
22	irréfutable +5	armure	51
22	lame de la nuit +5	arme	82
22	leste +5	arme	76
22	marteau de pacte +5	arme	82
22	murmure d'Avandra +5	arme	83
22	orbe de contorsion spatiale +5	orbe	95
22	orbe de folie subite +5	orbe	96
22	orbe de langueur débilitante +5	orbe	96
22	orbe de magie revenante +5	orbe	96
22	orbe de stase augmentée +5	orbe	97
22	pendentif de la fleur de feu +5	cou	147
22	perforante +5	arme	77
22	pierre ioun d'éloquence	tête	154
22	pointe d'ombre +5	arme	83
22	robe de marche sanguinaire +5	armure	54
22	robe de sape +5	armure	55
22	robe de scintillement +5	armure	55
22	robe des mille yeux +5	armure	55
22	sceptre d'envoûtement rapide +5	sceptre	101
22	sceptre d'épines féeriques +5	sceptre	101
22	sceptre de l'honneur maudit +5	sceptre	102
22	sceptre de la fournaise +5	sceptre	102
22	sceptre du buisson vampirique +5	sceptre	103
22	sceptre du rejeton stellaire +5	sceptre	104
22	segmentée +5	arme	49
22	sombreforge +5	armure	52
22	symbole d'accusation +5	symbole sacré	109
22	symbole de bonne fortune +5	symbole sacré	109
22	symbole de dévouement +5	symbole sacré	110
22	symbole de divinité +5	symbole sacré	110
22	symbole de liberté +5	symbole sacré	110
22	symbole de lien vital +5	symbole sacré	111
22	symbole de persévérance +5	symbole sacré	111
22	symbole de persistance +5	symbole sacré	111
22	symbole de prévention +5	symbole sacré	112
22	symbole de résistance +5	symbole sacré	112
22	vengeresse +5	arme	81

NIVEAU 23

Niv.	Nom	Emplacement	Page
23	à bout portant +5	arme	62
23	amulette de coriacité +5	cou	141
23	amulette de résolution +5	cou	141
23	amulette de ténèbres matérielles +5	cou	142
23	amulette de vigilance +5	cou	142
23	anneau d'adaptation	anneau	114
23	aquavore +5	arme	63
23	astre de Corellon +5	symbole sacré	107
23	baguette de feu infernal +5	baguette	84
23	baguette de flammes +5	baguette	85
23	baguette de force +5	baguette	85
23	baguette de force grouillante +5	baguette	85
23	baguette de froid +5	baguette	85
23	baguette de maître d'éruption de flammes +5	baguette	85
23	baguette de maître de décharge occulte +5	baguette	86

23	baguette de maître de nuage de dagues +5	baguette	86
23	baguette de maître de projectile magique +5	baguette	86
23	baguette de maître de rayon de givre +5	baguette	86
23	baguette de maître de rayonnement funeste +5	baguette	86
23	baguette de maître de regard spectral +5	baguette	86
23	baguette de maître de réprimande infernale +5	baguette	87
23	baguette de maître de vague de tonnerre +5	baguette	87
23	baguette de radiance +5	baguette	87
23	baguette de ravages psychiques +5	baguette	87
23	baguette de tonnerre +5	baguette	87
23	bandeau de vigilance	tête	150
23	bâton d'enracinement +5	bâton	90
23	bâton de corrosion +5	bâton	90
23	bâton de défense ultime +5	bâton	90
23	bâton de fiabilité +5	bâton	91
23	bâton de force +5	bâton	91
23	bâton de mains spectrales +5	bâton	91
23	bâton de perte +5	bâton	92
23	bestiale +5	armure	40
23	bottes de furtivité	pieds	123
23	bouclier muraille	bras	133
23	bracelets enflammés	bras	137
23	broche de nonchalance +5	cou	142
23	broche écran +5	cou	142
23	brûle-sang +5	armure	40
23	cape de l'araignée +5	cou	143
23	cape du chirurgien +5	cou	144
23	cape refuge +5	cou	145
23	ceinture de vie	taille	157
23	col d'éloquence +5	cou	145
23	colifichet du menteur +5	cou	145
23	d'adamantium +5	arme	65
23	d'adaptation chaotique +5	arme	65
23	d'airainite +5	arme	65
23	d'amélioration +5	armure	41
23	d'argile élukienne +5	armure	41
23	d'écailles de dragon blanc +5	armure	41
23	d'écailles de dragon noir +5	armure	42
23	d'effroi +5	arme	66
23	d'empalement +5	arme	66
23	d'esquive de géant +5	armure	42
23	d'exploits +5	armure	42
23	d'intrusion +5	armure	43
23	de corail +5	armure	43
23	de courage +5	armure	43
23	de déferlement +5	armure	43
23	de fausse allonge +5	arme	43
23	de fer froid +5	arme	67
23	de fer-sang +5	arme	67
23	de flamme blanche +5	armure	44
23	de force +5	arme	67
23	de forme de rat +5	armure	44
23	de front +5	arme	67
23	de graisse vipérine +5	armure	45
23	de l'assassin +5	arme	68
23	de la grande tenaille +5	arme	68
23	de lumière étoilée +5	armure	46
23	de peau de serpent +5	armure	47
23	de purification +5	armure	47
23	de tir rapide +5	arme	69
23	démobilisante +5	arme	70
23	disque lunaire de Sehanine +5	symbole sacré	107
23	disque solaire de Pélor +5	symbole sacré	108
23	donneuse de vie +5	armure	48
23	du crochet de serpent +5	armure	49
23	du fracas tellurien +5	arme	71
23	du marionnettiste +5	arme	71
23	du seigneur des bêtes +5	armure	49
23	du sniper +5	arme	72
23	du traqueur +5	armure	50
23	du tyran +5	arme	72
23	écaille de Bahamut +5	symbole sacré	108
23	écharpe de vengeance	taille	159
23	élixir de précision	consommable	186
23	élixir de réflexes	consommable	186
23	élixir de vigueur	consommable	187
23	élixir de volonté	consommable	187
23	embrocheuse +5	arme	72
23	enclume indestructible de Moradin +5	symbole sacré	108
23	épineuse +5	armure	50
23	fer-sang +5	armure	50
23	fétiche du mauvais œil +5	cou	146
23	flétrissante +5	arme	72
23	gantelets du tigre +5	arme	81
23	gémelle +5	arme	74
23	gracieuse +5	arme	74
23	hydromel astral	consommable	192
23	inéluctable +5	arme	75
23	insidieuse +5	arme	75
23	inspiratrice +5	arme	75
23	intrépide +5	arme	75
23	lame de chance +5	arme	82
23	lance-éclair +5	arme	75
23	lancinante +5	arme	75
23	lavallière de lune +5	cou	146
23	linceul du crépuscule +5	cou	146
23	masque de Mélora +5	symbole sacré	108
23	masquée +5	arme	76
23	masse de guérison +5	arme	83
23	nécrotique +5	arme	76
23	œil d'Ioun +5	symbole sacré	108
23	orbe d'invocation judicieuse +5	orbe	95
23	orbe de concentration inépuisable +5	orbe	95
23	orbe de force insurmontable +5	orbe	97
23	orbe de l'usurpateur +5	orbe	97
23	orbe de résonance karmique +5	orbe	98
23	orbe de solitude involontaire +5	orbe	98
23	orbe de terreur cristalline +5	orbe	98
23	orbe de vision lointaine +5	orbe	99
23	orbe des conséquences inéluctables +5	orbe	99

23	orbe des échanges malheureux +5	orbe	99
23	orbe du sanctuaire rassurant +5	orbe	99
23	paralysante +5	arme	77
23	parure abyssale +5	cou	147
23	persévérante +5	arme	77
23	pierre d'Avandra +5	symbole sacré	108
23	pierre ioun de solidarité	tête	154
23	pierreuse +5	armure	51
23	plume noire de Reine Corneille +5	symbole sacré	109
23	poing de Kord +5	symbole sacré	109
23	polyvalente +5	armure	51
23	prédatrice +5	arme	77
23	rapide +5	arme	78
23	repticide +5	arme	78
23	robe aux étoiles +5	armure	53
23	robe aux piquants +5	armure	54
23	robe de feu défiant +5	armure	54
23	robe de givre défiant +5	armure	54
23	robe de peau de pierre +5	armure	54
23	robuste +5	arme	79
23	rouage d'Érathis +5	symbole sacré	109
23	sagace +5	arme	79
23	sangsue +5	arme	79
23	sceptre de l'étoile secrète +5	sceptre	102
23	sceptre de l'infernal +5	sceptre	102
23	sceptre de la Féerie +5	sceptre	102
23	sceptre de mitraille +5	sceptre	103
23	sceptre de transport malveillant +5	sceptre	103
23	sceptre féerique +5	sceptre	104
23	sceptre infernal +5	sceptre	104
23	sceptre stellaire +5	sceptre	105
23	sceptre vicieux +5	sceptre	105
23	somatique +5	arme	79
23	symbole de confrontation +5	symbole sacré	110
23	symbole de portée divine +5	symbole sacré	111
23	symbole de sacrifice +5	symbole sacré	113
23	talisman du pacificateur +5	cou	147
23	talisman du seuil +5	cou	147
23	tonitruante +5	arme	80
23	vandale +5	arme	80

NIVEAU 24

Niv.	Nom	Emplacement	Page
24	acharnée +5	arme	63
24	acide +5	arme	63
24	amulette d'atténuation +5	cou	140
24	amulette d'insaisissabilité +5	cou	140
24	amulette d'inviolabilité physique +5	cou	140
24	amulette de la voix intérieure +5	cou	141
24	amulette du dragon +5	cou	142
24	anneau du ritualiste	anneau	120
24	aqueuse +5	armure	39
24	baguette rassurante de flammes glaciales +5	baguette	88
24	baguette rassurante de hurlement du destin +5	baguette	88
24	bâton de lumière +5	bâton	91
24	bâton de nuée féerique +5	bâton	92
24	bâton de prouesse élémentaire +5	bâton	92
24	bâton de stimulation +5	bâton	93
24	bâton de transposition +5	bâton	93
24	bâton de vision incomparable +5	bâton	93
24	berceuse +5	arme	64
24	bottes du zéphyr	pieds	125
24	bouclier de vétéran	bras	132
24	bouclier du sang versé	bras	132
24	bracelets buveurs de sang	bras	134
24	broche du guérisseur +5	cou	142
24	brodequins de dérobade	pieds	125
24	brûle-givre +5	armure	40
24	cape de distorsion +5	cou	143
24	cape de l'automne +5	cou	143
24	cape de prudence +5	cou	143
24	cape du blessé fringant +5	cou	144
24	cape du courroux enflammé +5	cou	144
24	cape trompe-la-mort +5	cou	145
24	casque tacticien	tête	150
24	chagrin du métamorphe +5	arme	81
24	chatoyante +5	armure	40
24	collier de secours +5	cou	146
24	coriace +5	arme	65
24	curative +5	arme	65
24	d'adaptation chaotique +5	armure	40
24	d'attraction +5	armure	41
24	d'écailles de dragon bleu +5	armure	41
24	d'écailles de dragon vert +5	armure	42
24	de communion +5	arme	66
24	de cristal +5	armure	43
24	de déplacement +5	armure	44
24	de durabilité +5	armure	44
24	de fer spirituel +5	arme	67
24	de fortification +5	armure	45
24	de halte +5	arme	67
24	de l'esculape +5	arme	68
24	de la mort rampante +5	arme	68
24	de maîtrise martiale +5	arme	68
24	de mental féerique +5	armure	46
24	de mithral +5	armure	46
24	de Moradin +5	arme	69
24	de mort ricanante +5	armure	46
24	de nuit +5	armure	47
24	de permutation +5	arme	69
24	de protection spirituelle +5	armure	47
24	de renforcement +5	armure	47
24	de verve +5	armure	48
24	démonicide +5	arme	70
24	du champion +5	armure	49
24	du croisé +5	arme	70
24	du cumulonimbus +5	armure	49
24	du survivant +5	armure	49
24	du vide cristallin +5	arme	72
24	du vide cristallin +5	armure	50
24	emblème amical	compagnon	160
24	extralucide +5	arme	73
24	féericide +5	arme	73
24	fielleuse +5	arme	73
24	frac miroir +5	armure	53
24	fulgurante +5	arme	73

24	gants écorcheurs	mains	167
24	gelée +5	armure	50
24	heaume d'opportunité	tête	152
24	lame de Bahamut +5	arme	82
24	lame du serment +5	arme	82
24	lame solaire +5	arme	82
24	loques royales +5	cou	146
24	médaillon de la mort ajournée +5	cou	147
24	mutilante +5	arme	76
24	opportuniste +5	arme	77
24	orbe d'engagement écarlate +5	orbe	95
24	orbe de démence coercitive +5	orbe	95
24	orbe de destin inconstant +5	orbe	96
24	orbe de générosité arcanique +5	orbe	97
24	orbe de majesté draconique +5	orbe	98
24	orbe de torture harmonique +5	orbe	99
24	pélorienne +5	armure	51
24	perle noire de grotte	consommable	194
24	potion de résistance	consommable	189
24	réflexe +5	armure	51
24	robe de prévoyance +5	armure	55
24	robe prismatique +5	armure	55
24	robe quelconque +5	armure	55
24	salubre +5	armure	51
24	sanglante +5	arme	79
24	sceptre d'envoûtement sanguinaire +5	sceptre	101
24	sceptre de brutalité +5	sceptre	101
24	sceptre de fer-sang +5	sceptre	101
24	sceptre du drakéide +5	sceptre	103
24	sceptre du marcheur d'ombre +5	sceptre	103
24	sceptre du sanglotain +5	sceptre	104
24	sceptre en adamantium +5	sceptre	104
24	sceptre siphonneur de vie +5	sceptre	104
24	solaire +5	armure	51
24	squelette +5	armure	52
24	squelettique +5	armure	52
24	symbole de mortalité +5	symbole sacré	111
24	symbole de pénitence +5	symbole sacré	111
24	symbole de puissance astrale +5	symbole sacré	112
24	symbole de réprimande +5	symbole sacré	112
24	symbole de vengeance +5	symbole sacré	113
24	tisse-terre +5	armure	52
24	vampire +5	arme	80
24	vaporeuse +5	armure	53
24	vertueuse +5	armure	53
24	vol-sang +5	armure	53
24	vrillecieux +5	arme	81

NIVEAU 25

Niv.	Nom	Emplacement	Page
25	agile +5	armure	39
25	amulette arachnide +5	cou	140
25	anneau de la gargouille	anneau	118
25	anneau du sanglotain	anneau	120
25	antiassassin +5	armure	39
25	baguette d'éruption embrasée +5	baguette	84
25	baguette précise de couleurs dansantes +5	baguette	88
25	bandeau de télépathie	tête	150
25	bâton d'acide et de feu +5	bâton	90
25	bâton d'impact +5	bâton	90
25	bâton de l'architecte +5	bâton	91
25	bâton de la destinée +5	bâton	91
25	bâton de rassemblement +5	bâton	93
25	baudrier barbelé	taille	156
25	belliqueuse +5	armure	39
25	bouclier chatoyant	bras	130
25	bouclier de bête sanguinaire	bras	130
25	bouclier de fer froid	bras	130
25	bracelets de fragilisation	bras	135
25	bracelets de frappe éclair	bras	135
25	bride +5	arme	64
25	bringuebalante +5	arme	64
25	broche de vigueur +5	cou	142
25	cape d'évolution élémentaire +5	cou	143
25	cape de transposition +5	cou	143
25	cape du saltimbanque +5	cou	145
25	carillon d'ouverture	objet merveilleux	171
25	ceinturon de l'ombre des roches	taille	158
25	chapardeuse +5	arme	65
25	collier de boule de feu +5	cou	146
25	coudières de seconde chance	bras	137
25	couronne de la rébellion sauvage	tête	151
25	d'écailles de dragon rouge +5	armure	42
25	de légèreté nuageuse +5	armure	46
25	de lien spirituel +5	armure	46
25	de négation +5	armure	46
25	de sacrifice +5	armure	48
25	de seigneur des orages +5	armure	48
25	de souffrance partagée +5	armure	48
25	de soutien +5	armure	48
25	des entraves fantômes +5	arme	70
25	du fanatique +5	armure	49
25	du linceul noir +5	arme	71
25	du tacticien +5	armure	49
25	élixir d'aptitude	consommable	186
25	empoisonnée +5	arme	72
25	extensible +5	arme	73
25	fourreau diamantin	objet merveilleux	173
25	guêtres vaporeuses	pieds	127
25	heaume du cerf	tête	153
25	improbable +5	arme	74
25	légendaire +5	arme	76
25	médaillon de vie +5	cou	147
25	morelle funeste	consommable	194
25	orbe de faiblesse intensifiée +5	orbe	96
25	orbe de réplique cinglante +5	orbe	98
25	pattes de chat	mains	168
25	pierre ioun de régénération	tête	154
25	potion de clarté	consommable	188
25	potion de l'esprit	consommable	188
25	potion de rejeton funeste	consommable	189
25	poudre d'illithid	consommable	194
25	poudre de bannissement	objet merveilleux	177
25	radiante +5	arme	77
25	radieuse +5	arme	78
25	robe d'orage défiant +5	armure	54
25	robe de l'archifiélon +5	armure	54

25	robe illithid +5	armure	55
25	salvatrice +5	arme	79
25	sandales d'Avandra	pieds	127
25	sangle de préservation	compagnon	161
25	sceptre de fragilité mentale +5	sceptre	101
25	sceptre de lumière étoilée +5	sceptre	103
25	sceptre de vulnérabilité +5	sceptre	103
25	sournoise +5	arme	80
25	symbole de brillance +5	symbole sacré	110
25	symbole de damnation +5	symbole sacré	110
25	symbole de fatalité +5	symbole sacré	110
25	symbole de radieuses représailles +5	symbole sacré	112
25	symbole de renouveau +5	symbole sacré	112
25	symbole du prêtre de guerre +5	symbole sacré	113
25	torque de regain +5	cou	147
25	ventail funèbre	tête	155
25	vertueuse +5	arme	81

NIVEAU 26

Niv.	Nom	Emplacement	Page
26	bouclier d'extinction	bras	130
26	bouclier de lancer	bras	131
26	bracelets d'archer	bras	134
26	bracelets de coups tactiques	bras	135
26	bracelets de fer froid	bras	135
26	brassards de puissance	bras	137
26	caméléon +6	arme	64
26	capuchon mécanique	tête	150
26	ceinture d'endurance	taille	156
26	ceinture de vaillance	taille	157
26	ceinturon du dragon	taille	158
26	convoquée +6	armure	40
26	d'étreinte +6	arme	66
26	de brèche +6	arme	66
26	de l'imposteur +6	armure	45
26	de noirefonte +6	arme	68
26	des confins +6	arme	70
26	gantelets briseurs	mains	163
26	gantelets brûlants	mains	163
26	gantelets caustiques	mains	163
26	gants venimeux	mains	168
26	orbe de domination mentale +6	orbe	96
26	orbe de libération illusoire +6	orbe	97
26	pierre à aiguiser d'amélioration	consommable	190
26	ricochet +6	arme	78
26	sacrificielle +6	arme	79
26	sandales de juste foulée	pieds	127
26	sceptre d'impatience +6	sceptre	101
26	solitaire (violet)	objet merveilleux	179
26	talisman des compagnons	compagnon	161
26	vigoureuse +6	arme	81

NIVEAU 27

Niv.	Nom	Emplacement	Page
27	accusatrice +6	arme	62
27	agrafe du noble sacrifice +6	cou	140
27	aguerrie +6	armure	39
27	amulette d'absence +6	cou	140
27	amulette de détermination +6	cou	141
27	amulette de fermeté +6	cou	141
27	amulette de robustesse +6	cou	142
27	anneau d'ombre	anneau	116
27	anneau du phénix	anneau	120
27	bâton de calcination +6	bâton	90
27	bâton de la tour de fer +6	bâton	91
27	bâton de maîtrise des projectiles +6	bâton	92
27	bâton défensif +6	bâton	93
27	bâton du serpent +6	bâton	93
27	bâton mnémonique +6	bâton	93
27	bâton utilitaire +6	bâton	93
27	bouclier d'encaissement	bras	130
27	bouclier pélorien	bras	133
27	bouclier réflecteur	bras	133
27	bracelets aux crânes	bras	134
27	bracelets de traumatisme	bras	136
27	bracelets rasoirs	bras	137
27	chancelante +6	arme	65
27	d'argile élukienne +6	arme	65
27	de déviation +6	armure	44
27	de la feuille sauvage +6	armure	45
27	de la griffe-sang +6	arme	68
27	de parade +6	arme	69
27	de répulsion +6	armure	47
27	de résistance +6	armure	47
27	de tirailleur +6	arme	70
27	de transfert +6	arme	70
27	de vacillement +6	armure	48
27	défensive +6	arme	70
27	diadème persuasif	tête	152
27	du joueur +6	arme	71
27	du mage +6	arme	71
27	du martyr +6	armure	49
27	du saint guérisseur +6	arme	72
27	ébréchée +6	arme	72
27	éclat de verre d'acier	consommable	193
27	électrisante +6	armure	50
27	élixir de souffle de dragon	consommable	187
27	épée de pacte +6	arme	81
27	gantelets de givre	mains	165
27	glissante +6	armure	50
27	godillots telluriques	pieds	
27	hurlante +6	armure	50
27	immobilisante +6	arme	74
27	immunisante +6	armure	51
27	irréfutable +6	armure	51
27	lame de la nuit +6	arme	82
27	leste +6	arme	76
27	main momifiée	objet merveilleux	176
27	marteau de pacte +6	arme	82
27	murmure d'Avandra +6	arme	83
27	œil du basilic	tête	154
27	orbe de contorsion spatiale +6	orbe	95
27	orbe de folie subite +6	orbe	97
27	orbe de langueur débilitante +6	orbe	97
27	orbe de magie revenante +6	orbe	97
27	orbe de stase augmentée +6	orbe	98
27	pendentif de la fleur de feu +6	cou	147
27	perforante +6	arme	77

27	pierre à aiguiser glaciale	consommable	191
27	pointe d'ombre +6	arme	83
27	potion de bouclier vital	consommable	188
27	potion de mimétisme	consommable	189
27	robe de marche sanguinaire +6	armure	54
27	robe de sape +6	armure	55
27	robe de scintillement +6	armure	55
27	robe des mille yeux +6	armure	55
27	rose du désert	consommable	194
27	sceptre d'envoûtement rapide +6	sceptre	101
27	sceptre d'épines féeriques +6	sceptre	101
27	sceptre de l'honneur maudit +6	sceptre	102
27	sceptre de la fournaise +6	sceptre	102
27	sceptre du buisson vampirique +6	sceptre	103
27	sceptre du rejeton stellaire +6	sceptre	104
27	segmentée +6	arme	49
27	sombreforge +6	armure	52
27	symbole d'accusation +6	symbole sacré	109
27	symbole de bonne fortune +6	symbole sacré	109
27	symbole de dévouement +6	symbole sacré	110
27	symbole de divinité +6	symbole sacré	110
27	symbole de liberté +6	symbole sacré	110
27	symbole de lien vital +6	symbole sacré	111
27	symbole de persévérance +6	symbole sacré	111
27	symbole de persistance +6	symbole sacré	111
27	symbole de prévention +6	symbole sacré	112
27	symbole de résistance +6	symbole sacré	112
27	vengeresse +6	arme	81

NIVEAU 28

Niv.	Nom	Emplacement	Page
28	à bout portant +6	arme	62
28	amulette d'action abondante	objet merveilleux	169
28	amulette de coriacité +6	cou	141
28	amulette de résolution +6	cou	141
28	amulette de ténèbres matérielles +6	cou	142
28	amulette de vigilance +6	cou	142
28	aquavore +6	arme	63
28	astre de Corellon +6	symbole sacré	107
28	baguette de feu infernal +6	baguette	84
28	baguette de flammes +6	baguette	85
28	baguette de force +6	baguette	85
28	baguette de force grouillante +6	baguette	85
28	baguette de froid +6	baguette	85
28	baguette de maître d'éruption de flammes +6	baguette	85
28	baguette de maître de décharge occulte +6	baguette	86
28	baguette de maître de nuage de dagues +6	baguette	86
28	baguette de maître de projectile magique +6	baguette	86
28	baguette de maître de rayon de givre +6	baguette	86
28	baguette de maître de rayonnement funeste +6	baguette	86
28	baguette de maître de regard spectral +6	baguette	86
28	baguette de maître de réprimande infernale +6	baguette	87
28	baguette de maître de vague de tonnerre +6	baguette	87
28	baguette de radiance +6	baguette	87
28	baguette de ravages psychiques +6	baguette	87
28	baguette de tonnerre +6	baguette	87
28	bâton d'enracinement +6	bâton	90
28	bâton de corrosion +6	bâton	90
28	bâton de défense ultime +6	bâton	90
28	bâton de fiabilité +6	bâton	91
28	bâton de force +6	bâton	91
28	bâton de mains spectrales +6	bâton	91
28	bâton de perte +6	bâton	92
28	bestiale +6	armure	40
28	bottes de téléportation	pieds	124
28	bottes de vivacité	pieds	124
28	bouclier de la manticore	bras	131
28	bouclier de mithral	bras	131
28	bouclier tempête	bras	134
28	brassards de fer spirituel	bras	137
28	broche de nonchalance +6	cou	142
28	broche écran +6	cou	142
28	brûle-sang +6	armure	40
28	cape de l'araignée +6	cou	143
28	cape du chirurgien +6	cou	144
28	cape refuge +6	cou	145
28	ceinture de vigueur	taille	157
28	coiffe de lucidité	tête	150
28	col d'éloquence +6	cou	145
28	colifichet du menteur +6	cou	145
28	d'adamantium +6	arme	65
28	d'adaptation chaotique +6	arme	65
28	d'airainite +6	arme	65
28	d'amélioration +6	armure	41
28	d'argile élukienne +6	armure	41
28	d'écailles de dragon blanc +6	armure	41
28	d'écailles de dragon noir +6	armure	42
28	d'effroi +6	arme	66
28	d'empalement +6	arme	66
28	d'esquive de géant +6	armure	42
28	d'exploits +6	armure	42
28	d'intrusion +6	armure	43
28	de corail +6	armure	43
28	de courage +6	armure	43
28	de déferlement +6	armure	43
28	de fausse allonge +6	arme	66
28	de fer froid +6	arme	67
28	de fer-sang +6	arme	67
28	de flamme blanche +6	armure	44
28	de force +6	arme	67
28	de forme de rat +6	armure	44
28	de front +6	arme	67
28	de graisse vipérine +6	armure	45
28	de l'assassin +6	arme	68
28	de la grande tenaille +6	arme	68
28	de lumière étoilée +6	armure	46
28	de peau de serpent +6	armure	47
28	de purification +6	armure	47

28	de tir rapide +6	arme	69
28	démobilisante +6	arme	70
28	disque lunaire de Sehanine +6	symbole sacré	107
28	disque solaire de Pélor +6	symbole sacré	108
28	donneuse de vie +6	armure	48
28	du crochet de serpent +6	armure	49
28	du fracas tellurien +6	arme	71
28	du marionnettiste +6	arme	71
28	du seigneur des bêtes +6	armure	49
28	du sniper +6	arme	72
28	du traqueur +6	armure	50
28	du tyran +6	arme	72
28	écaille de Bahamut +6	symbole sacré	108
28	élixir de précision	consommable	186
28	élixir de réflexes	consommable	186
28	élixir de vigueur	consommable	187
28	élixir de volonté	consommable	187
28	embrocheuse +6	arme	72
28	enclume indestructible de Moradin +6	symbole sacré	108
28	épineuse +6	armure	50
28	fer-sang +6	armure	50
28	fétiche du mauvais œil +6	cou	146
28	feuille éclat-d'or	consommable	193
28	flétrissante +6	arme	72
28	gantelets du tigre +6	arme	81
28	gantelets sacrés	mains	165
28	gants d'adjonction occulte	mains	165
28	gémelle +6	arme	74
28	gracieuse +6	arme	74
28	harnais de natation	taille	160
28	harnais de rappel	compagnon	161
28	inéluctable +6	arme	75
28	insidieuse +6	arme	75
28	inspiratrice +6	arme	75
28	intrépide +6	arme	75
28	lame de chance +6	arme	82
28	lance-éclair +6	arme	75
28	lancinante +6	arme	75
28	lavallière de lune +6	cou	146
28	linceul du crépuscule +6	cou	146
28	masque de Mélora +6	symbole sacré	108
28	masquée +6	arme	76
28	masse de guérison +6	arme	83
28	nécrotique +6	arme	76
28	œil d'Ioun +6	symbole sacré	108
28	orbe d'invocation judicieuse +6	orbe	95
28	orbe de concentration inépuisable +6	orbe	95
28	orbe de force insurmontable +6	orbe	97
28	orbe de l'usurpateur +6	orbe	97
28	orbe de résonance karmique +6	orbe	98
28	orbe de solitude involontaire +6	orbe	98
28	orbe de terreur cristalline +6	orbe	98
28	orbe de vision lointaine +6	orbe	99
28	orbe des conséquences inéluctables +6	orbe	99
28	orbe des échanges malheureux +6	orbe	99
28	orbe du sanctuaire rassurant +6	orbe	99
28	paralysante +6	arme	77
28	parure abyssale +6	cou	147
28	persévérante +6	arme	77
28	pierre d'Avandra +6	symbole sacré	108
28	pierreuse +6	armure	51
28	plume noire de Reine Corneille +6	symbole sacré	109
28	poing de Kord +6	symbole sacré	109
28	polyvalente +6	armure	51
28	potion paratonnerre	consommable	190
28	prédatrice +6	arme	77
28	rapide +6	arme	78
28	repticide +6	arme	78
28	robe aux étoiles +6	armure	53
28	robe aux piquants +6	armure	54
28	robe de feu défiant +6	armure	54
28	robe de givre défiant +6	armure	54
28	robe de peau de pierre +6	armure	54
28	robuste +6	arme	79
28	rouage d'Érathis +6	symbole sacré	109
28	sac à malice vermillon	objet merveilleux	182
28	sagace +6	arme	79
28	sangsue +6	arme	79
28	sceptre de l'étoile secrète +6	sceptre	102
28	sceptre de l'infernal +6	sceptre	102
28	sceptre de la Féerie +6	sceptre	102
28	sceptre de mitraille +6	sceptre	103
28	sceptre de transport malveillant +6	sceptre	103
28	sceptre féerique +6	sceptre	104
28	sceptre infernal +6	sceptre	104
28	sceptre stellaire +6	sceptre	105
28	sceptre vicieux +6	sceptre	105
28	serre-tête d'insoumission	tête	155
28	somatique +6	arme	79
28	symbole de confrontation +6	symbole sacré	110
28	symbole de portée divine +6	symbole sacré	111
28	symbole de sacrifice +6	symbole sacré	113
28	tabis félins	pieds	128
28	talisman du pacificateur +6	cou	147
28	talisman du seuil +6	cou	147
28	tonitruante +6	arme	80
28	trèfle noir	consommable	194
28	vandale +6	arme	80

NIVEAU 29

Niv.	Nom	Emplacement	Page
29	acharnée +6	arme	63
29	acide +6	arme	63
29	amulette d'atténuation +6	cou	140
29	amulette d'insaisissabilité +6	cou	140
29	amulette d'inviolabilité physique +6	cou	140
29	amulette de l'irréductible +6	cou	141
29	amulette de la voix intérieure +6	cou	141
29	amulette du dragon +6	cou	142
29	anneau de l'opale du souvenir	anneau	118
29	aqueuse +6	armure	39
29	baguette rassurante de flammes glaciales +6	baguette	88
29	baguette rassurante de hurlement du destin +6	baguette	88
29	bâton de lumière +6	bâton	91
29	bâton de nuée féerique +6	bâton	92
29	bâton de prouesse élémentaire +6	bâton	92
29	bâton de stimulation +6	bâton	93
29	bâton de transposition +6	bâton	93
29	bâton de vision incomparable +6	bâton	93
29	berceuse +6	arme	64
29	bile de dragon noir	consommable	193
29	bouclier d'acier céleste	bras	130
29	bouclier de soutien	bras	132
29	bouclier des ombres	bras	132
29	bouclier du sang versé	bras	132
29	bracelets de diamant	bras	135
29	bracelets en cuir de troll	bras	136
29	broche du guérisseur +6	cou	142
29	brûle-givre +6	armure	40
29	cape de distorsion +6	cou	143
29	cape de l'automne +6	cou	143
29	cape de prudence +6	cou	143
29	cape du blessé fringant +6	cou	144
29	cape du courroux enflammé +6	cou	144
29	cape trompe-la-mort +6	cou	145
29	chagrin du métamorphe +6	arme	81
29	chatoyante +6	armure	40
29	collier de secours +6	cou	146
29	coriace +6	arme	65
29	curative +6	arme	65
29	d'adaptation chaotique +6	armure	40
29	d'attraction +6	armure	41
29	d'écailles de dragon bleu +6	armure	41
29	d'écailles de dragon vert +6	armure	42
29	de communion +6	arme	66
29	de cristal +6	armure	43
29	de déplacement +6	armure	44
29	de durabilité +6	armure	44
29	de fer spirituel +6	arme	67
29	de fortification +6	armure	45
29	de halte +6	arme	67
29	de l'esculape +6	arme	68
29	de la mort rampante +6	arme	68
29	de maîtrise martiale +6	arme	68
29	de mental féerique +6	armure	46
29	de mithral +6	armure	46
29	de Moradin +6	arme	69
29	de mort ricanante +6	armure	46
29	de nuit +6	armure	47
29	de permutation +6	arme	69
29	de protection spirituelle +6	armure	47
29	de renforcement +6	armure	47
29	de verve +6	armure	48
29	démonicide +6	arme	70
29	diadème d'instinct de survie	tête	151
29	du champion +6	armure	49
29	du croisé +6	arme	70
29	du cumulonimbus +6	armure	49
29	du survivant +6	armure	49
29	du vide cristallin +6	arme	72
29	du vide cristallin +6	armure	50
29	étoile de la mer astrale +6	cou	146
29	extralucide +6	arme	73
29	féericide +6	arme	73
29	fielleuse +6	arme	73
29	frac miroir +6	armure	53
29	fulgurante +6	arme	73
29	gelée +6	armure	50
29	ichor de terreur	consommable	194
29	lame de Bahamut +6	arme	82
29	lame du serment +6	arme	82
29	lame solaire +6	arme	82
29	loques royales +6	cou	146
29	médaillon de la mort ajournée +6	cou	147
29	mutilante +6	arme	76
29	opportuniste +6	arme	77
29	orbe d'engagement écarlate +6	orbe	95
29	orbe de démence coercitive +6	orbe	95
29	orbe de destin inconstant +6	orbe	96
29	orbe de générosité arcanique +6	orbe	97
29	orbe de majesté draconique +6	orbe	98
29	orbe de torture harmonique +6	orbe	99
29	pélorienne +6	armure	51
29	pierre à aiguiser venimeuse	consommable	191
29	potion de régénération	consommable	189
29	potion de vitalité	consommable	189
29	réflexe +6	armure	51
29	robe de prévoyance +6	armure	55
29	robe prismatique +6	armure	55
29	robe quelconque +6	armure	55
29	salubre +6	armure	51
29	sanglante +6	arme	79
29	sceptre d'envoûtement sanguinaire +6	sceptre	101
29	sceptre de brutalité +6	sceptre	101
29	sceptre de fer-sang +6	sceptre	101
29	sceptre du drakéide +6	sceptre	103
29	sceptre du marcheur d'ombre +6	sceptre	103
29	sceptre du sanglotain +6	sceptre	104
29	sceptre en adamantium +6	sceptre	104
29	sceptre siphonneur de vie +6	sceptre	104
29	solaire +6	armure	51
29	squelette +6	armure	52
29	squelettique +6	armure	52
29	symbole de mortalité +6	symbole sacré	111
29	symbole de pénitence +6	symbole sacré	111

29	symbole de puissance astrale +6	symbole sacré	112
29	symbole de réprimande +6	symbole sacré	112
29	symbole de vengeance +6	symbole sacré	113
29	tisse-terre +6	armure	52
29	vampire +6	arme	80
29	vaporeuse +6	armure	53
29	vertueuse +6	armure	53
29	vol-sang +6	armure	53
29	vrillecieux +6	arme	81

NIVEAU 30

Niv.	Nom	Emplacement	Page
30	agile +6	armure	39
30	amulette arachnide +6	cou	140
30	anneau d'annulation	anneau	115
30	anneau de stockage de sort suprême	anneau	118
30	antiassassin +6	armure	39
30	baguette d'éruption embrasée +6	baguette	84
30	baguette précise de couleurs dansantes +6	baguette	88
30	bandeau d'intellect	tête	149
30	bâton d'acide et de feu +6	bâton	90
30	bâton d'impact +6	bâton	90
30	bâton de l'architecte +6	bâton	91
30	bâton de la destinée +6	bâton	91
30	bâton de rassemblement +6	bâton	93
30	belliqueuse +6	armure	39
30	bouclier du guérisseur	bras	132
30	bracelets du sang versé	bras	136
30	bride +6	arme	64
30	bringuebalante +6	arme	64
30	broche de vigueur +6	cou	142
30	cape d'évolution élémentaire +6	cou	143
30	cape de transposition +6	cou	143
30	cape du phénix +6	cou	144
30	cape du saltimbanque +6	cou	145
30	chapardeuse +6	arme	65
30	collier de boule de feu +6	cou	146
30	couronne de lauriers	tête	151
30	d'écailles de dragon rouge +6	armure	42
30	de légèreté nuageuse +6	armure	46
30	de lien spirituel +6	armure	46
30	de négation +6	armure	46
30	de sacrifice +6	armure	48
30	de seigneur des orages +6	armure	48
30	de souffrance partagée +6	armure	48
30	de soutien +6	armure	48
30	des entraves fantômes +6	arme	70
30	du fanatique +6	armure	49
30	du linceul noir +6	arme	71
30	du tacticien +6	armure	49
30	empoisonnée +6	arme	72
30	extensible +6	arme	73
30	gantelets d'orage	mains	164
30	gants répulsifs	mains	168
30	glace primordiale	consommable	193
30	gorgerin de réciprocité +6	cou	146
30	improbable +6	arme	74
30	lambrusque de portail	consommable	194
30	légendaire +6	arme	76
30	médaillon de vie +6	cou	147
30	orbe de faiblesse intensifiée +6	orbe	96
30	orbe de réplique cinglante +6	orbe	98
30	pierre à aiguiser corrosive	consommable	190
30	pierre à aiguiser de combustion	consommable	190
30	pierre à aiguiser de foudre	consommable	191
30	potion de clarté	consommable	188
30	potion de l'esprit	consommable	188
30	radiante +6	arme	77
30	radieuse +6	arme	78
30	robe d'orage défiant +6	armure	54
30	robe de l'archifiélon +6	armure	54
30	robe illithid +6	armure	55
30	rose de feu	consommable	194
30	salvatrice +6	arme	79
30	sceptre de fragilité mentale +6	sceptre	101
30	sceptre de lumière étoilée +6	sceptre	103
30	sceptre de vulnérabilité +6	sceptre	103
30	serpent de bronze	tête	155
30	sournoise +6	arme	80
30	symbole de brillance +6	symbole sacré	110
30	symbole de damnation +6	symbole sacré	110
30	symbole de fatalité +6	symbole sacré	110
30	symbole de radieuses représailles +6	symbole sacré	112
30	symbole de renouveau +6	symbole sacré	112
30	symbole de résurrection +6	symbole sacré	112
30	symbole du prêtre de guerre +6	symbole sacré	113
30	talisman du rejet +6	cou	147
30	torque de regain +6	cou	147
30	vertueuse +6	arme	81

Plus d'Objets Magiques que ne peut en contenir un Sac sans Fond

Ce supplément Dungeons & Dragons® décrit des centaines d'objets magiques, armes, armures, objets alchimiques et matériel utiles à votre personnage D&D®. Que vous soyez un joueur en quête d'un nouvel élément d'équipement ou un maître du donjon constituant le trésor d'un dragon, ce livre renferme assurément tout ce dont vous avez besoin.

Ce supplément propose de grands classiques mis à jour pour la 4e édition de D&D, mais aussi des objets totalement inédits.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4e édition de Dungeons & Dragons® :

Manuel des Joueurs® *Bestiaire Fantastique®*
Guide du Maître®
Jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D™*

© Wizards of the Coast Inc.2008. All Rights Reserved.